

# MOJ MIKRO

januar 1985 št. 1 / letnik 1 / cena 200 dinarjev

**V znamenju iger:**

Automata  
kako nastaja Piman

**Use o industriji  
zabave '84**

**Od šibe  
do joysticka**

**Sex Apple**

Test

**HP 9000**

**C 4+**



# Moški se mora stalno dokazovati...

## Izkušnja preteklosti, okus sedanjosti...



Vozila: TEHNIŠKI MUZEJ SLOVENIJE

### **ronhill®** vrhunska moška kozmetika

#### Ronhill Red

Skrbno izbrane najkvalitetnejše francoske dišave združene v eleganten parfumski akord. Z vašo novo dišavo Ronhill red boste pritegnili pozornost ženskega sveta. Enaka dišavna nota spremlja bogato izbiro kozmetičnih izdelkov za moške Ronhill red.


#### Ronhill Black

Markantna, aromatična francoska dišava z nevsiljivo noto tobaka in ambre se bo najbolje prilegala odločnim, aktivnim moškim. Lahko ste prepričani, da bo tudi vaša izbranka zadovoljna z vašim okusom.



#### Ronhill Brown

Dišavni kompoziciji linije Brown daje najmočnejšo značilnost prisotnost naravnega mošusa. Privlačen, moderen in atraktiven.

 kozmetika



Januar 1985, št. 1, letnik I.

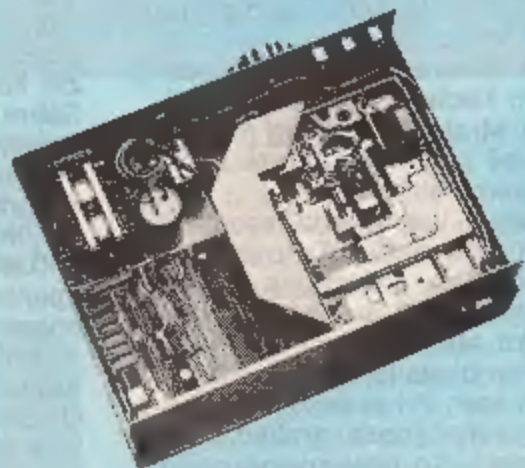
**V** rokah imate prvo številko prvega letnika revije Moj mikro. Vaš mesečnik je doslej namreč izhajal kot posebna izdaja tednika Teleks, ki je Moj mikro zasnoval s pomočjo software redakcije Radia Študent. Zgodilo pa se je kot v življenju: otrok je prerasel starše ali po hackersko – program Moj mikro je zahteval hardwarsko razširitev za precej K. Revija ni naletela samo na navdušen sprejem pri slovenskih bralcih, temveč je vzbudila tudi toliko zanimanja na drugih jezikovnih območjih, da je začasna redakcija pripravila še srbskohrvatsko različico. Takšen mesečnik, prvi te vrste v Jugoslaviji, pa mora biti vsebinsko, poslovno in kadrovsko zamišljen precej drugače. Zato je Moj mikro s prvim januarjem 1985 po sklepu ustreznih organov postal samostojna revija v programskem okviru ČGP Dela. Nova redakcija se predstavlja v spodnjem okviru. V prihodnji številki bomo predstavili še člane izdajateljskega sosveta, družbenopolitičnega organa, ki bo spremljal naše delo in nam pomagal pri dograjevanju vsebinske zasnove. Člane sosveta so delegirale znane delovne organizacije, znanstvene in druge ustanove, in tudi njihova imena dokazujejo, da si je Moj mikro priboril priznanje in ugled v najširših krogih našega združenega dela in ustvarjalne misli.

Kljub vsem spremembam in dopolnitvam pa v Mojem mikru ostaja nekaj nedotaknjene, in skrbno bomo pazili, da se bo ta značilnost še krepila. V mislih imamo avtorje. Stolpci v Mojem mikru so bili že skraja odprti za vse tiste, ki menijo, da lahko posredujejo svoje znanje in izkušnje ljubiteljem in uporabnikom računalnikov. Krog sodelavcev se bo zdaj, ko izdajamo Moj mikro tudi v srbskohrvatski različici, še bolj razširil in večja bo tudi odmevnost vsega, kar bo objavljeno v Mojem mikru, od člankov do novic, od programov do oglasov.

Samostojna redakcija bo mogla poleg mesečnika sčasoma ponuditi marsikaj drugega. Načrtujemo priloge, posebne izdaje, kasete itd. Spet v sodelovanju z vsemi pobudniki in nosilci zanimivih idej. Ne moremo pa postati servis. Naši redni sodelavci bodo prav radi odgovarjali na vprašanja, ne bodo pa mogli opravljati storitev za posameznike. Kljub vsemu se bomo trudili, da bi tudi posebne želje – npr. sestavljanje uporabnih programov, nabavo in popravila strojne opreme – posredovali na pravi naslov. Da bi bil Moj mikro zares vaš mikro.

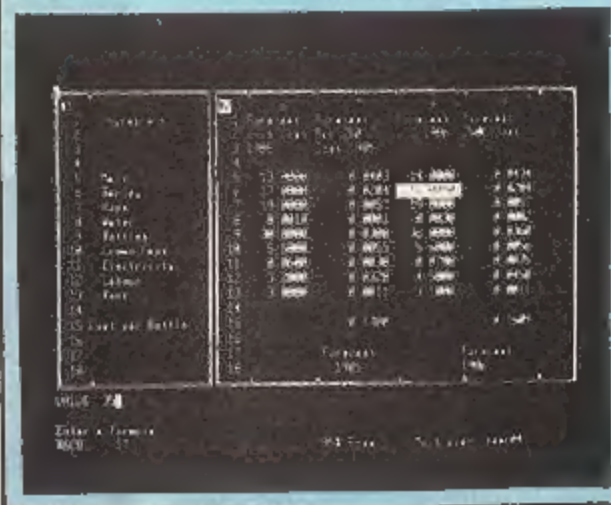
## Iz vsebine prihodnje številke

■ Kako naj bi bile osnovne in srednje šole opremljene za pouk računalniškega izobraževanja? Ob koncu 1984. se je zaključil poseben razpis. Predstavili bomo eno od ponudb, celovit sistem, ki ga je razvila Iskra Delta.



■ Testirali bomo prvi zares domači mikroročunalnik, 16-bitni PMP 11, ki so ga razvili na Institutu Jožef Stefan. In še en originalen test: Sonyjev predstavnik generacije MSX.

■ V prihodnjih številkah bomo posvetili posebno skrb tako imenovanim poslovnim programom. Za začetek bomo razložili, kaj se skriva za besedo »spreadsheet«.



MOJ MIKRO izdaja in tiska ČGP DELO, tozdr Revije, Titova 35, Ljubljana • Predsednik skupščine ČGP Delo JAK KOPRIVC • Glavni urednik ČGP Delo BORIS DOLNIČAR • Direktor tozdr Revije BERNARDA RAKOVEC • Cena številke 200 din • MOJ MIKRO je oproščen plačila posebnega davka po mnenju republiškega komiteja za informiranje, dopis št. 421-1/72 z dne 25. 5. 1984.

Glavni in odgovorni urednik revije Moj mikro VILKO NOVAK • Namestnik glavnega in odgovornega urednika ALJOŠA VREČAR • Strokovna urednika CIRIL KRAŠEVEC in ŽIGA TURK • Poslovni sekretar FRANC LOGONDER • Tajnica ELICA POTOČNIK • Oblikovanje in tehnično urejanje ANDREJ MAVSAR, FRANCI MIHEVC

Naslov uredništva: Moj mikro, Ljubljana, Titova 35, telefon h. c. 315-366, teleks 31-255 YU DELO • Oglasi: STIK, oglasno trženje, Ljubljana, Titova 35, telefon 318-570, • Prodaja in naročnine: Ljubljana, Titova 35, telefon h. c. 315-366.



# Igre leta 1984

JERNEJ PEČJAK

**L**eta 84 je prišlo na tržišče mnogo dobrih novih programov za spectrum, med njimi seveda največ iger. Naj jih najprej strnem v štiri glavne skupine:

- **arkadne igre** (temeljijo predvsem na dobrih refleksih)
- **pustolovščine** (svojo figurico vodiš z ukazi)
- **simulacije** (igre, ki posnemajo kakšen dogodek)
- **strateške igre** (pri njih je treba več razmišljanja in taktike kot pri arkadnih igrah).

Večina iger seveda vsebuje lastnosti več skupin. Tako lahko pustolovščine prištevamo tudi med strateške igre, ker je pri njih treba veliko taktike. Razni labirinti pa so kombinacija strateških in arkadnih iger. Pri vsaki igri ocenjujemo tri značilnosti: grafiko, zvok in scenarij. Ko ocenjujemo grafiko, moramo upoštevati tudi barve. Po domače rečeno, »ali se vidijo atributi ali ne«. Sabre Wulf je poleg drugega uspel zato, ker je avtor zelo dobro razporedil barve, tako da atributov skoraj ni opaziti. Pri zvoku ocenjujemo piske, ki jih spušča brenčoč v spectrumu. Po mnenju nekaterih pa je najpomembnejši scenarij. Pri njem upoštevamo ustvarjalnost igre in seveda izpeljavo. (Mugsy ima zelo dobro zamisel, ki se je ni prej še nihče spomnil, toda izpeljana je slabo, kar je seveda posledica prejšnjih dveh dejavnikov, zvoka in grafike.)

Ker ima spectrum močno omejen pomnilnik in grafiko, je zelo pomembno, da so vsi trije dejavniki v sorazmerju. Če eden od njih preveč izstopa, kot npr. pri Mugsyju grafika, se to pokaže pri drugih dveh in igra lahko postane slaba. Igre so ocenjene z ocenami od 1 do 10.

## Katerim programskim hišam zaupati?

Iger je čedalje več, skoraj vsak spretnost v Angliji že ustanavlja svojo programsko hišo. Nekatere pa tudi propadajo, bodisi zaradi zaplavljanja in luksuza, npr. hiša Imagine, katere izdelki so bili drugače še kar užiti, bodisi zaradi slabe kvalitete, kar velja predvsem za Rabbit Software. V tujih revijah se pojavlja čedalje več reklam z raznimi pastmi, kot je recimo 1000 sob, seveda pa nam razum pove, da se sobe najbrž razlikujejo samo v kakšni podrobnosti. Na drugi strani se programi (kar ne velja samo za igre) nene-

hno zboljšujejo. Nekateri so že dosegli največjo kvaliteto, ker so do konca izrabili spectrumove zmogljivosti.

Med programske hiše, na katere se lahko kupec zanese, spada ULTIMATE. Njegovi programi (čeprav jih je zaenkrat samo deset) se odlikujejo z dodelano grafiko in zvokom, za scenarije pa bi lahko rekli, da so si med seboj podobni. To smo še posebej opazili, ko smo primerjali Atic Atac in Sabre Wulf. Videli bomo, ali bo nadaljevanje Under Wurdle kaj bolj izvirno. Kakorkoli, Ultimate je programska hiša, ki vliva zaupanje, in upajmo, da bo ostala taka.

Tudi QUICKSILVA je vredna zaupanja. Sredi leta 83 je naredila enega najboljših 3 D programov – Ant Attack. Tridimenzionalna rutina je tako dognana, da jo je Quicksilva patentirala in uporabila v svoji novi igri Zombie-Zombie. Ni se omejila samo na arkadne igre, ampak je izdelala tudi nekaj dobrih logičnih programov (najbolj znana sta Mined out in Gatecrasher).

Pri softverskih hišah, »specializiranih« za igrice, ne smemo mimo MICROMEGE. Ta se je omejila na izdelavo 3 D programov. Še posebno je treba pohvaliti program Deathchase, ki je zelo dober, če računamo, da je narejen za spectrum 16 K. Nekoliko manj 3 D učinka dajeja programa Haunted Hedges in Starclash. V zadnjem času je začela ta programska hiša izdelovati programe s hitrejšim nalaganjem, kar ni vseč prekupčevalcem. Mislim, da ni programa Codename Mat še nihče razdril. Program so močno hvalili v vseh angleških revijah, čeprav je malce težak, po vsebini

pa je zboljšana inačica igre Time Gate. Zadnji uspeh Microwege pa je simulacija dirke z motorjem Full Throttle.

Odlična je tudi programska hiša MELBOURNE HOUSE. Poleg prve resne grafične avanture Hobbit in njenega novejšega naslednika Sherlocka Holmesa je izdala celo vrsto uspešnic. Pomembna je Classic Adventure, prva pustolovska igra, napisana za računalnik. Leta 1978 sta Crowther in Woods v fortanu napisala 200 K dolgo avanturo, pri Melbourne Hauseu pa so jo spravili na 48 K. Zadelek v črno je dosegla ta hiša s simulacijo olimpijskih iger Sport Hero. V zadnjem času je izdala tudi igro

la samo na programe, ampak je izdala mnogo dobrih računalniških knjig za začetnike in strokovnjake. Vredna je našega zaupanja od prvega do zadnjega izdelka.

Tega pa ne bi mogli reči za PSION, programsko hišo. Z njo ste se srečali takoj, ko ste kupili računalnik in z njim vred Psionovo demonstracijsko kaseto. Razpon te hiše sega od najboljših programov (kot so simulacija tenisa Match Point, križanka z 11.000 besedami Scrabble, bolj arkadna kot simulacijska igra Stop the Express in še nekatere) pa do najslabših (posebno znani so štirje, ki so izšli hkrati: Driller Tanx, Zipper Flipper, Eric and the



Hampstead, ki naj bi prikazovala človekovo življenje. Najprej si nič. Potem moraš s poštenim delom, po potrebi pa tudi s kraji in prevarami, priti do lastne osebnosti. Poleg vseh teh programov so pri Melbourne Hauseu napisali nekaj odličnih servisnih programov, npr. Melbourne Draw, in jezik Abersoft Forth. Ni pa se omeji-

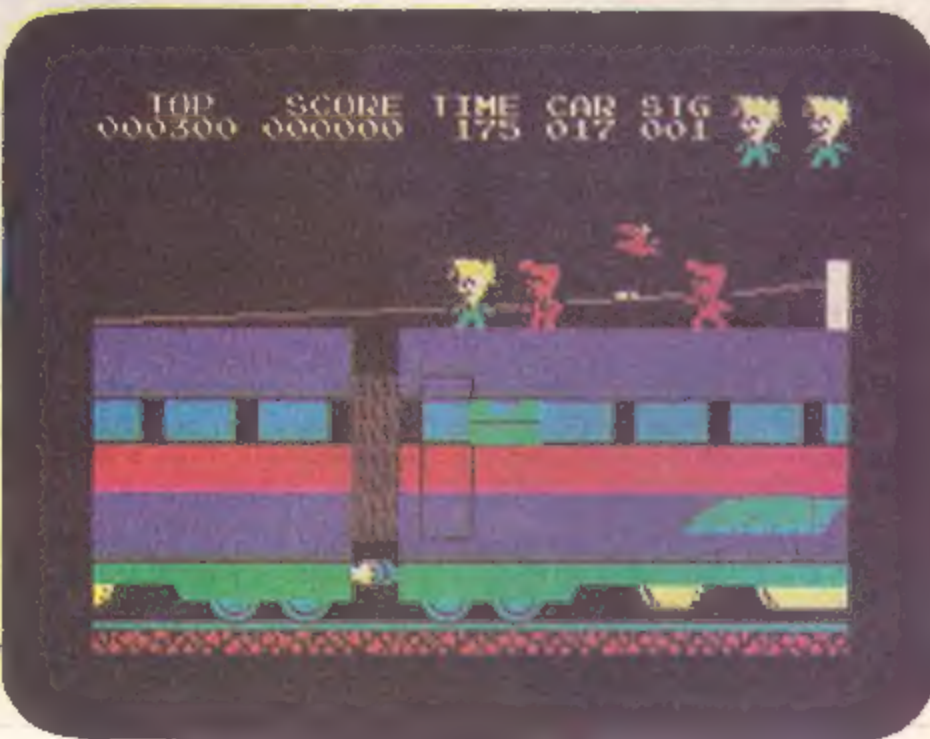
Floaters, Bubble Buster). Tu se dobro vidi, kako so poslovneži pametni. V angleških revijah so objavili sliko Match Pointa, od drugih štirih pa nobene.

Tudi pri BUG-BYTU je izšlo nekaj nadpovprečnih programov (najbolj znan je Manic Miner), nekaj povprečnih (Bees and Bees, Antics), nekaj slabih (Pool, Cavern Fighter), in še bi jih lahko naštevati.

VIRGIN GAMES dela dokaj dobre programe, večino za Commodore 64. Pri spectrumu se je najbolj odrezal s programom Strangeloop, ki spominja na Manic Minerja, le da ima 240 sob in daje nagrado PRVI OSEBI, ki pride do konca.

VORTEX Software se je skoraj vse leto ukvarjal z dvema programoma, Android 2 in Tornado Low Level, ki sta odlična, vidi pa se, da ju je pisala ista roka.

DIGITAL INTEGRATION počiva po objavi svojih dveh velikih uspešnic (druga je malo manjša) Fighter Pilot in Night Gunner. Že nekaj mesecev obljublja svoji novi igri Thunderbird (simulacija Helikopterja, ki jo piše avtor Fighter Pilota) in TT Grand Prix (dirka z motorji, piše jo avtor Night Gunnerja). Vsi čakamo nanju in upa-





mo, da bo TT Grand Prix boljši kot Micromeg in Full Throttle.

FANTASY SOFTWARE je po dveh ne preveč dobrih igrah (The Pyramid in Doomsday Castle) izdal The Beaky and the Egg Snatchers, ki je za spoznanje boljša. Sedaj so dali v promet še nadaljevanje Doomsday Castle: Guide to the Universe, Part 1. Napovedujejo še druga dela te trilogije.

BEYOND je začel zelo skromno. V reviji Sinclair User se je pojavila velika reklama za Space Station Zebra, ki pa je odvrtna igra in ima vrhu vsega nekaj napak. Ime Beyond je zaslovelo s programoma Psytron (za nagrado je bil obljubljen QL) in Spellbound, ki je zelo podoben Pi-Balledu programske hiše Automata in Pogu podjetja Ocean. Več uspeha je dosegel Beyond z avanturo The Lords of Midnight, ki ima 32.000 možnih slik (no, nekatere so si zelo podobne). Kmalu prideta na tržišče še druga dela trilogije. Doomark's Revenge in The Eye of the Moon. Za prvega napovedujejo, da bo imel 48.000 možnih slik. Pamet nam govori drugače, videli pa bomo, kako bo.

Zdaj pogledimo Pimanovo softwarsko hišo AUTOMATA. Začela je slabo. Avanturi je bilo ime Pimania, nastopal je seveda Pi človek. Obljubljena je bila tudi nagrada, vendar ne v geslu ali šifri, temveč tako, da mora igratelj iz igre razbrati kraj in čas, oditi nekam v Južno Ameriko in se ob uri, ki jo je ugotovil, srečati z nekim človekom, ki naj bi mu dal nagrado. Igre ni seveda nihče rešil.

Programska hiša OCEAN je znana po zelo dobrih izdelkih kot je npr. Moon Alert, ki je v spectrumu celo boljši kot v commodoru. Žal je nekaj programov zelo skromnih, med njimi Eskimo Eddie. Vsi njihovi programi pa se odlikujejo po zvoku.

Dobrih programskih hiš je vse več. Našel sem samo nekaj najboljših, lahko bi jih še mnogo. Konkurenca je sedaj že tako močna, da slabše hiše hitro propadajo.

Zdaj si pa oglejmo izbor desetih najboljših iger, ki so jih izdali leta 1984!

## Trashman

Razmeroma slaba programska hiša New Generation je zaenkrat naredila dve izjemi. Prva se imenuje TRASHMAN, druga pa TRAVEL WITH TRASHMAN. Trashman je prijetna igrice, že malce starejša. Izdelana je bila v začetku leta 1984. Ideja je izvirna: v vlogi smetarja morate prazniti smetnjake po ulicah. Ko končate v eni ulici, pridete v naslednjo, kjer pa je smetnjakov še več. Ker je življenje takega smetarja zelo naporno, tudi igra ni brez nevarnosti. Po podatkih morate hoditi od hiše do hiše, pobirati smetnjake in jih odnašati v smetarski avto. Če ne

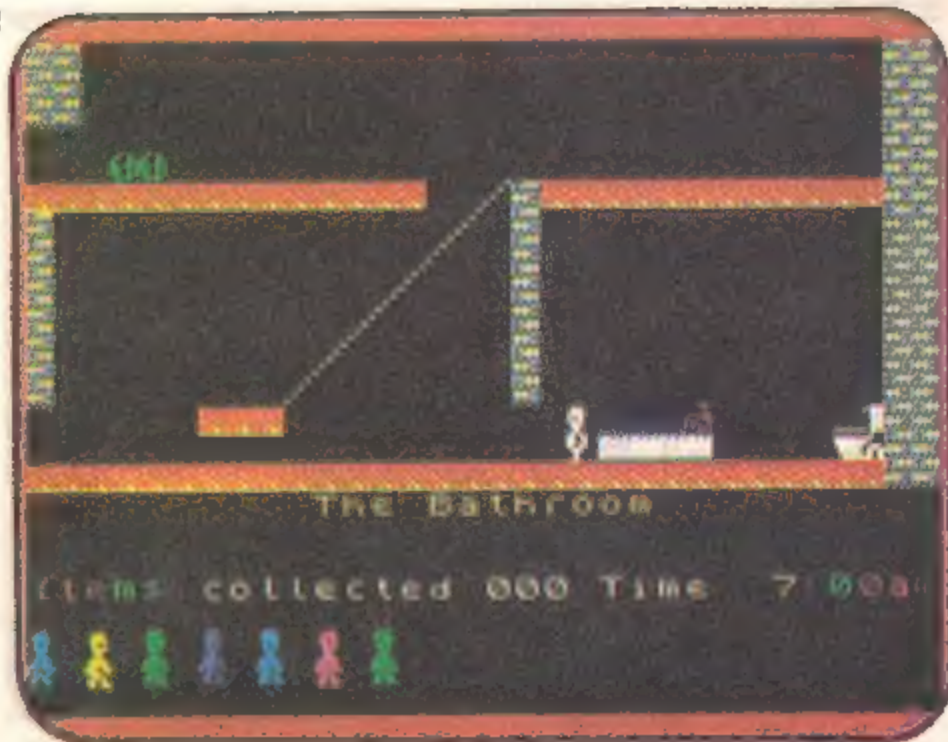
pohodite trave, vas gospodinja povabi v hišo in lahko prislužite nekaj denarja (tega vam računalnik ves čas odšteva in neradko se zgodi, da obubožate). Ker smetarski poklic ni tako zabaven, kot si zamišljate, je v igri še cesta, po kateri vozijo brezobzirni vozniki. Če se zaletite, zaslon počrni, na njem pa piše, da je žena postala vdova. Tudi voznik smetarskega avtomobila je zelo nevideven. Ima mnogo svojih skrbi in če niste dovolj hitri, vam odpelje sprednosa. Na višjih stopnjah so še druge težave. Če stopite na travo, vas pes ugrizne v nogo, po pločniku vozijo divji kolesarji, ki vas poškodujejo, če pa ulice ne očistite dovolj hitro, vas vržejo iz službe. Vse skupaj je zelo zapleteno in lahko bi rekli, da se bo sedaj manj ljudi odločalo za ta poklic.

grafika: 8  
zvok: 7  
scenarij: 9



## Travel with Trashman

Konec leta 84, natančneje 19. oktobra, so izdali nadaljevanje Trashmana, TRAVEL WITH TRASHMAN. Postali ste šef vseh smetarjev in določili so vam strogo zaupno nalogo — očistiti morate svet umazanije, to pa ni lahko. Svoje potovanje začnete v Londonu z 250 funti. Potujete lahko v Madrid, Pariz ali München, za kar je seveda treba plačati. Ker imate bolj malo denarja, morate sprejeti delo v eni od držav. V Madridu pobirate rože po areni, podi pa vas bik (vsi kraji so v 3 D), lahko greste zadaj za predmete in čistite tudi tam. V Parizu ste v zunanjem lokalu. Gostje mečejo na tla papirčke, ki jih veter raznaša na vse strani, vi pa jih morate pobirati. Gostom stražejo natakarice. Tem se je treba izogibati (ne vem, zakaj je to dobro). Če se vas dotaknejo, izgubite del denarja. Smeti so ponavadi tudi za stoli,



tako da jih ne vidite. V Münchnu ste v službi na Oktobrfestu. Pobirati morate prazne vrčke piva (če »po naključju« popijete polnega, ste nekaj časa pijani), prav tako

Najbolj zabavno (in tragično) je v Afriki. Takoj ko pridete tja, začnejo trije črnci metati zrna po tleh. Že si mislite, da bo šlo vse gladko, ko pride neki črnku Buana in se zakadi proti vam. Od tam se je težko rešiti, deloma zato, ker so vsi kraji tako oddaljeni in je treba do najbližjega mesta odšteti nič manj kot 600 funtov. Lahko jih seveda zaslužite, toda vedno ko Buana zasadi kopje v vas, zgubite nekaj denarja. Lahko se umaknete v koč (3 D), toda Buana bo šel za vami. V ozadju sta še ženski, ki nekaj kuhata, pa sem pomislil, da bom mogoče tudi sam kmalu v loncu. Vsak ima seveda svoje mnenje, nekaj mojih prijateljev in jaz pa menimo, da je to najboljša do sedaj narejena igra za ZX spectrum. Seveda je zelo zapletena.

grafika: 8  
zvok: 7  
scenarij: 9

## Sherlock Holmes

Po osemnajstih mesecih neprepanih noči je založba Melbourne House izdala svojo drugo avanturo. SCHERLOCK HOLMES uporablja Inglish z dokaj bogatim zakladom (800 besed). Seveda je ta jezik nekoliko drugačen kot English. Takoj na začetku boste mogoče poskušali vpisati stavke, kot so »Open door«, »Open the door« in podobno, računalnik pa bo razumel šele stavka »Open your door« ali »Open my door«. Če mislite, da je grafika po Hobbitovem standardu, se motite. Grafične lokacije so zelo redke in ne ravno najlepše, saj med drugim zavzemajo samo četrtino spectrumovega »okna«.

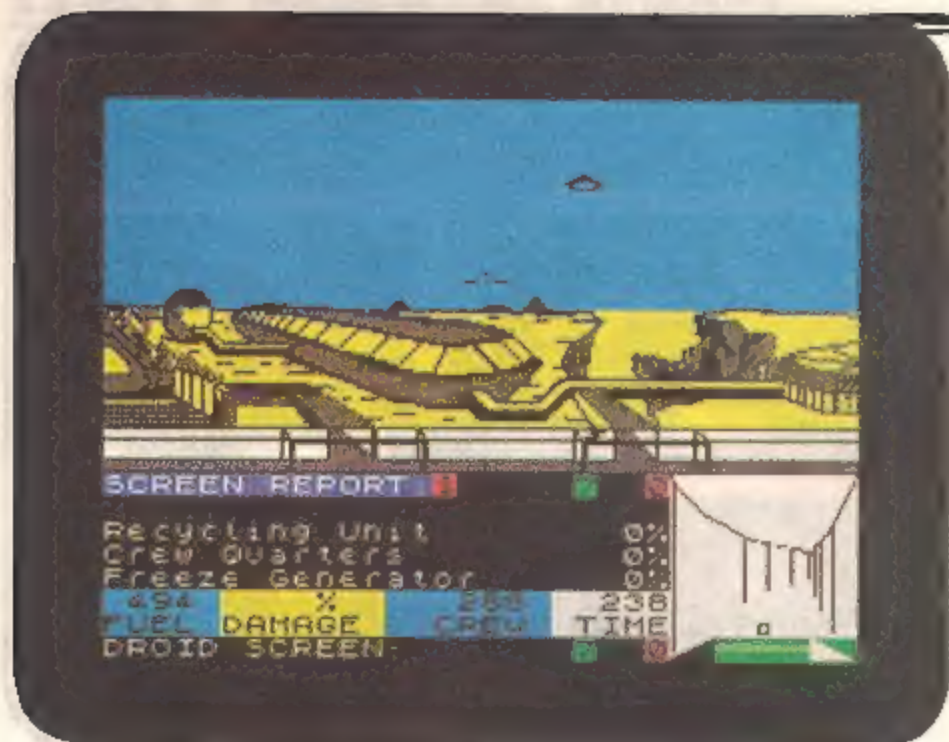
Čisto drugače je z logiko. Program je izredno pameten, sprejme mnogo besed. Z osebami, ki nastopajo, se je mogoče pogovarjati, menjati predmete in še kaj. Presenečen sem bil (in najbrž ne samo jaz), da program ne pozna besede HELP, čeprav je to bolj programerjeva strateška ukana kot pa pomanjkljivost. V programu je tudi nekaj napak. Včasih se zatakne pri brisanju ukazov, tako

pa se morate izogibati čednim natakaricam.

Ko v Madridu, Parizu ali Münchnu opravite delo, lahko potujete naprej (če imate seveda denar). Vseh lokacij na svetu je 14, vsaka je popolnoma drugačna. Na Samoi pobirate kokosove orehe, če pa vam kakšen pade na glavo, preklinjate kot mornar. V Jeruzalemu ste pri zidu solza, kamor hodijo verniki, da se jim izpolni želja, na tleh pa puščajo robce, ki jih je treba ob spretnem manevriranju pobirati. V Indiji ste v templju, kjer si morajo ženske sezuti čevlje, preden vstopijo. Torej pobirate čevlje. Na Kitajskem ste navzoči pri njihovem prazniku in pobirate riž, ki ga mečejo na tla.

Najbolj zanimivo je v Avstraliji, kjer so štiri staje z ovcami. Avstralski ugamejo ovco, jo odpeljejo k zidu in postrizejo, vi pa morate pobirati volno, da lahko Avstralec pripelje novo ovco. To delo opravljate, dokler je v stajah še kaj ovac.





da je treba znova naložiti program. Ko si v kuhinji in napišeš »Examine kitchen«, računalnik odgovori: »I see no kitchen.« (»Ne vidim kuhinje.«)

Našla bi se še kakšna napaka. Človeka kar zazebe pri srcu, ker na koncu ne moreš začeti znova, ne da bi prej naložil shranjeni program. To pomeni, da moraš program takoj na začetku shraniti, da boš lahko ponovno igral. Ko se program naloži, najprej počaka, da pritisneš gumb n, kar pomeni »brez grafike« (ker je je tako malo, mislim, da to ne bo potrebno), ali pa katerikoli drug gumb za začetek.

Igra se začne ob osmih v Sherlockovem domu. Čimprej je treba priti na ulico, poklicati taksi in se odpeljati na postajo, da bi dohitel inšpektorja Lestrada. Brez njega namreč ne boste mogli priti v hišo. Železniške postaje so štiri. Do prave lahko pridete samo s prestopanjem. Naj ob tej priložnosti izdam majhno skrivnost: zelo pomembna je postaja King Station, posebno perona tri in štiri. Treba pa je biti potrpežljiv. Program je vsekakor dobro izpeljan, še bolje pa je, če pred začetkom preberete kakšno knjigo o Sherlocku Holmesu.

grafika: 7  
zvok: /  
scenarij: 8

## Perils of Bear George

Cheetahsoft je pred nekaj meseci dal v prodajo novo igrice z imenom PERILS OF BEAR GEORGE (Nevarnosti medveda Jurija). Lahko bi rekli, da je program že napol izobraževalni, saj prikazuje težko življenje medveda. Najprej morate z usti loviti jabolka, ki padajo z drevesa, in si narisati salo za zimo (ves čas vam veverica meče orehe in nič kaj prijetno ni, če vam kakšen prileti na glavo). Po končanem »delu« se morate prebiti mimo smučišča do svoje votline, ubežati smrtonosnim pajkom in priti na konec votline. Tam prespite štiri mesece, seveda le, če imate dovolj sala. Tega var.

ves čas zmanjkuje. Ko ga ni več, ostanejo od vas samo kosti. Če ste predebili, se vam trebušček napne, tako da še teže premikate ude, če pa shujšate, ste tako kot trska. Ves čas spremlja program lepa melodija, neverjetno podobna tisti v Bear Boverju (človek bi rekel, da kar ista).

grafika: 9  
zvok: 7  
scenarij: 7

## Monty Mole

Na vseh angleških lestvicah je na prvem mestu. Kaj je to? Seveda, to je najnovejši program manj znanega podjetja Germlin Games: MONTY MOLE. Upravljate krta, ki mora priti čim globlje pod zemljo. Najprej program izriše presenetljivo sliko, v kateri morate priti čez most, pobrati vedro in čimprej zbežati. Pridete v temno kraljestvo. Pobratite morate nekaj predmetov (tu se kaže podobnost z Jet-Set Willyjem) in po vrvi splezati navzdol. Odpre se druga soba in v njej so novi predmeti. Ker so ljudje zelo radovedni in sem tudi jaz človek, sem si zaželel ogledati sobe, ne da bi pobral vse predmete. Pogumno sem se splazil navzdol, še enkrat nav-

dol in še petkrat navzdol. Od tod pa se ni več dalo naprej. Pred mano je bil zid, ki se odpre šele, ko poberte vse predmete v prejšnjih sobah.

Spet nekaj noči nisem spal in posrečilo se mi je priti skozi skrivnostni zid. Spodaj so se šele začeli čudeži. Ribe so skakale iz bazena, bati so tolkli kot neumni, tako da sem takoj umrl. Znova so tekale neprespane noči in končno sem prispel do drugega skrivnostnega zidu, torej do 14. sobe. Ko se je odprl, se je začelo potovanje navzgor, mimo rudnikov in drugih zanimivosti. Nikjer na kaseti ne piše, koliko je prostorov, slišal pa sem, da jih je vsaj 21. Igra je nora. To je vse, kar lahko rečem.

grafika: 9  
zvok: 7  
scenarij: 7

## TLL (Tornado Low Level)

To zanimivo igro so naredili v hiši Vortex. Program ni niti arkaдна igra niti simulacija, je pa zelo dober. Njegova 3 D rutina je podobna tisti v Androidu 2, oba programa je namreč napisal Costa Panayi. Podobnost se vidi že iz dreves, ki so v obeh programih enaka. Ko začnemo igro, se nam prikaže zemljevid, na njem pa utripa pet tarč. Po približno petih sekundah se začne igra na letališču. Najprej počakamo 10 sekund, da natočimo gorivo, nato pa sprožimo gumb za vzlet. Po vzletu si lahko ogledujemo čudovito narisano pokrajino ali se posvetimo svoji bojni nalogi. Čas in gorivo sta omejena, zato pohitimo! 3 D predstavo nam še posebej pričara senca letala, ki drsi po predmetih na tleh. Imamo višino-mer, toda tudi v največji višini se lahko zaletimo v stolp.

Ko letimo, se v resnici sprehajamo po 160 znakov dolgem in 140 znakov širokem zemljevidu. Na tleh vidimo drevesa, hiše, elektri-

čne drogeve, mostove in še dosti drugega. V nizkem letu moramo pobrati pet tarč. Zelo »zabavno« je tedaj, ko je tarča sredi gozda, v katerega se je težko spustiti, ali tik nad morsk gladino. Že iz naslova programa lahko razberemo, da je treba za boljši rezultat leteti čim nižje. Največ točk dobimo z letom pod električnimi žicami in mostom. Seveda pa je to bolj nevarno.

Če vam primanjkuje goriva ali če si želite še enkrat ogledati zemljevid, se lahko vrnete na letališče (če se seveda znate). Ko se naveličate počasnega preletavanja, lahko s pritiskom na gumb X dosežete hitro vožnjo. Ta je še nevarnejša, gorivo pa vam še hitreje izteka.

Edina zamera igri je, da morajo biti razni vmesniki izklopljeni. To še najbolj prizadene lastnike igralnih palic. Če ste pripravljeni poslušati malo slabši zvok pri igri, se lahko igrate s Kempstonovo igralno palico takole: napišite MERGE. Ko računalnik sporoči O. K., zbrisate 20., 50. in 3000. vrstico. Namesto njih napišite:

20 DATA 55, 62, 255, 221, 33, 0, 64, 17, 156, 191, 205, 86, 5, 33, 179, 255, 17, 198, 118, 1, 3, 0, 237, 176, 33, 182, 255, 17, 210, 132, 1, 5, 0, 237, 176, 201, 0, 0, 205, 105, 254, 24, 63

50 FOR X = 65423 TO 65466

... (ostanek programa)

3000 RANDOMIZE USR 65423

Nato poženete program. Če pa želite imeti neskončno življenj in neskončen čas, zbrisate iste vrstice kot zgoraj in namesto njih napišite:

20 DATA 55, 62, 255, 221, 33, 0, 64, 17, 156, 191, 205, 86, 5, 62, 0, 50, 190, 136, 50, 15, 132, 201

50 FOR X = 65423 TO 65444

... (ostanek programa)

3000 RANDOMIZE USR 65423

Pritisnite RUN in poženite trak od tam, kjer ste nehali. Program TLL je vsekakor zabaven, čeprav se z njim ne boste naučili upravljati letala.

grafika: 9  
zvok: 7  
scenarij: 8



## Full Throttle

Micromega je konec tega leta ponosno izdala program za simulacijo FULL THROTTLE. Posnet je zelo hitro, tako da imamo težave s presnemavanjem. Vsi smo najprej mislili, da bo program tak kot Psionov Flag, ki je zelo dober, le malce dolgočasen, ker si na progi sam. Full Throttle pa je obljubljal 40 motoristov, ki jih moraš prehiteti. Slednjič je igra prišla tudi do nas. Izbiraš lahko med desetimi najbolj znanimi programi na svetu, med njimi tisto v Opatiji. Ko izbiraš progo, moraš določiti še število krogov, ki jih želiš prevoziti. Grafika programa je na splošno slabša kot pri Flagu, motoristi



včasih migotajo. Kljub tem napakam pa je program zelo zanimiv (prvič lahko sodeluješ v pravi motoristični dirki). Igro začneš kot zadnji in z vso spretnostjo se moraš prebiti na prvo mesto. Če zavoliš čez ovinek, izgubiš nekaj hitrosti, najbolj kritično pa je, ko se zaletiš z drugim motoristom. Takrat ti hitrost pade na ničlo in šele po nekaj sekundah lahko dosežeš prejšnjo. Najbolj enostavna je proga Silverstone, ker ima najmanj hudih ovinkov. Tudi tu sem izgubil nekaj noči spanja in na-

njanju v Hulka junak ugrizne v ustnice, ali pa zaradi česa drugega. Vsekakor ukaz zaleže. Ko se tako rešimo s stola, pridemo skozi nekaj lepo narisanih sob (slike se narišejo praktično v sekundi) do gore. Tu je Adventure International uporabil čudno logiko – če greš na vzhod, zahod ali jug, boš prišel na isto lokacijo (svet je pač okrogel). To velja tudi za nazaj. Tako lahko nekajkrat natičkaš »east«, ko boš naenkrat opazil poleg gore še mravlje. Če predolg razmišljaš, te ubijejo. Igra se



zadnje pristai na prvem mestu. Konec je še bolj žalosten kot pri Ultimatovih igrah. Računalnik napiše »Prvi si« in to je vse, kar se zgodi. Lahko bi se razlegla kakšna melodija ali se prikazala lepota. No, vsaj reklame za njihov naslednji program ni, kot je to naredil Ultimate v Sabre Wulfu. Drugače je igrice kar zanimiva, upam pa, da bo TT Grand Prix podjetja Digital Integration kaj boljši.

grafika: 7  
zvok: 7  
scenarij: 7

## Hulk

Podjetje Adventure International se je odločilo, da bo poleg stripov naredilo nekaj pustolovskih iger z najbolj znanimi Marvelovimi junaki, od katerih sta že na trgu Spiderman in HULK. Slednji sodi med dobre grafične avanture. Močna plat igre je grafika, logika je nekoliko slabša (sprejme samo dve besedi). Vsekakor vzame igra veliko časa, saj se večina ljudi ne premakne s prve lokacije, kjer je Hulk privezan na stol. Vsi ukazi, kot so pregrizni, raztrgaj, odtrgaj, razveži in podobno, ga ne rešijo iz stiske. Najprej se je treba iz navadnega človeka Brucea Bannerja spremeniti v Hulka. To pa je tisto najtežje. Eden izmed pravih ukazov je »eat mouth«, mogoče zato, ker se pri spremi-

dejansko nikoli ne konča, saj se, ko si »mrtev«, prebudiš v nebesih in se lahko mirno spustiš nazaj na zemljo. Vse skupaj je zelo čudno, saj ukaza »save« računalnik sploh ne pozna, na začetku te pa vpraša, ali naj naloži shranjeno igro. Hulk se nikakor ne more meriti s Hobbitom ali Sherlockom Holmesom, je pa zanimiv in nenavaden.

grafika: 9  
zvok: /  
scenarij: 7

Tik pred izidom MM je prišla k nam tudi igra SPIDERMAN. O njej lahko povem samo to, da je še boljša od Hulka.

## Combat Lynx

Durell Software nas je že drugič presenetil z neverjetno kvalitetnim programom (prvi je seveda Scuba Dive). COMBAT LYNX je simulacija letenja z bojnim helikopterjem lynx (čeprav spet ne bi mogli reči, da je čista simulacija). Fantje iz Durella so se zares znašli: preden lahko začneš karkoli igrati, napiše računalnik z velikimi črkami, da bo dobil 100 funtov nagrade človek, ki jim bo poslal Combat Lynx na kaseti, na kateri ne piše Durell, obenem pa sporočil ime tistega, ki mu je dal to kaseto. Očitno hočejo za vsako ceno priti do softverskih piratov.

Šele ko to prebereš, smeš igrati. Lynx je 3 D, kar se kaže zelo očitno. Letiš mimo gora, hiš in dreves, streljaš na letala, tanke, tovornjake in drugo sovražnikovo tehniko. Gumba si lahko sam izbereš, kar je zelo pohvalno, žalostno pa je, da je ukazov okoli dvajset (kdo bi si vse zapomnil!).

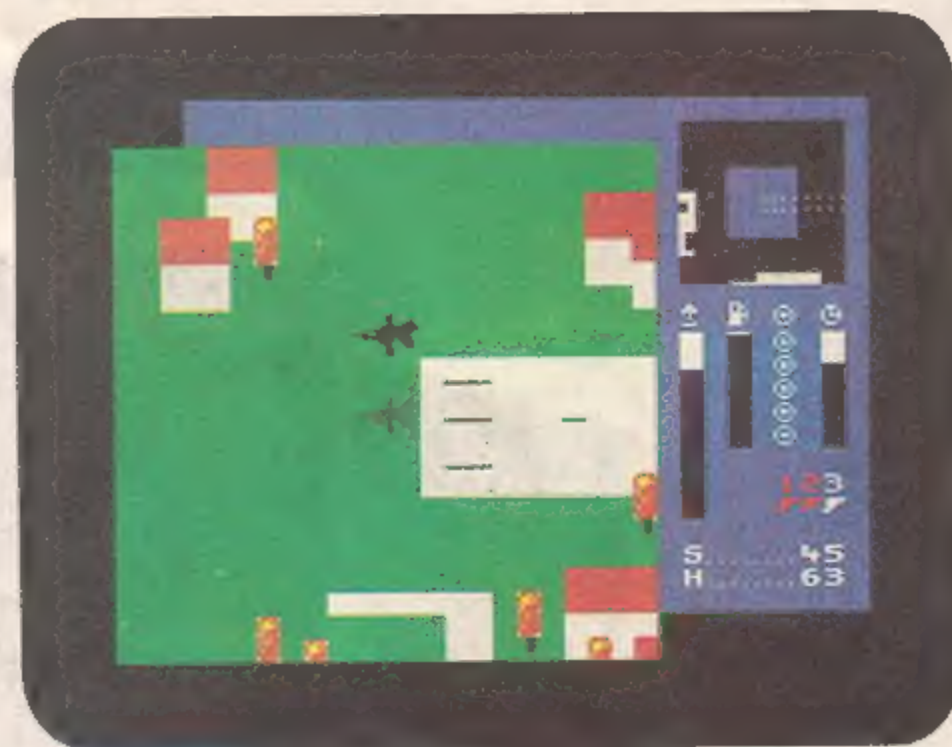
Karta (strateški zemljevid) je zelo velika, tako da kljub trudu nisem prišel do konca. Igro začneš nekje na koordinatah 4000,4000. Karta se premika v enotah po 5, tako da zavzame neverjetno veliko površino. Na začetku moraš pritisniti gumb za navzdol, nakar se pokaže helikopter, ti pa izbereš vrsto in količino orožja (orožja je šest vrst, seveda ga ne moreš vzeti preveč, ker je pretežko). Po uvodnih pripravah vzletiš in že si pripravljen za boj s sovražnikom. Izredno težavno je karkoli zadeti, delno je krivo tudi to (kar je sicer edina kritika programa), da je tvoj helikopter velik kot noht na prstu.

Kljub mnogim uram igranja sem dosegel samo dvajset točk, zato pa je program toliko bolj privlačen. Ne spada ne med simulacije ne med arkadne igre, lahko bi rekli, da je ta igra nekaj takega za

Na dnu zaslona je devet odprtih. Z vrha spuščaš vanje sode (bolj so podobni frnikolam). Na poti je vse polno ovir (odbijačev, od katerih se sod odbije), na koncu pa sodi pristanejo v eni od lukenj. Z dobrim sklepanjem in načrtovanjem ugotavljaš, v katero odprtino je treba vreči posamezen sod, da bo pristal v spodnji luknji, kjer ga še ni. Če pade v luknjo, kjer je sod že od prej, se oba soda zbršeta. Na začetku je igra lahka, kajti jasno je, da bo sod padel v eno od lukenj. Na koncu, ko je prazna samo še ena luknja, se je treba pošteno namučiti, preden zavalimo sod natančno vanjo.

Grafika je dodelana, najlepše je prikazano valjenje soda navzdol. Za vse tiste, ki so že siti streljanja in hitrosti, bo Gatecrasher nekaj osvežilnega. Za druge pa je bolje, da še naprej kupujejo arkadne igre.

grafika: 7  
zvok: 5  
scenarij: 7



helikopter, kot je TLL za letalo (čeprav se programa močno razlikujeta). Z Lynxom se spleča ukvarjati, če imate le dovolj potrpljenja in dobre živce.

grafika: 9  
zvok: 7  
scenarij: 8

## Gatecrasher

Za zadnjo izmed desetih iger sem izbral Quicksilver GATECRASHER. Ne toliko zato, ker bi bil program tako dober, ampak bolj zato, da ne bi opisoval samo avantur, arkadnih iger in simulacij, ampak tudi kakšno logično igro. V tej nista odločilni spretnosti in hitrost, temveč taktika.

S tem pregledom najboljših iger za spectrum v letu 1984 nisem izčrpal vseh. Mnogo sem jih izupustil, bodisi zato, ker so že bile v naši reviji (npr. Match Point), ali ker so »stare«. Veliko je dobrih programov, ki še niso prišli k nam. Že ob izidu naslednjega Mojega mikra bodo nekateri od njih »zastarali«. Zato sem v ta pregled uvrstil deset programov, mimo katerih ne moreš, ne da bi jih odigral vsaj enkrat. Ob njih si podzavestno rečeš: »Lej ga, ta je pa res dober!«



# HP — 9000





U sedem se za računalnik, po-  
grabim grafično tablo, ure-  
dim nekaj formalnosti, po-  
tem pa sklenem, da si bom posta-  
vil hišo. Menuji me vodijo skoz  
program. Najprej na tabli približ-  
no skiciram teren, nato pa na-  
rišem kocko. Malo jo razširim, da  
postane kvader, in jo položim v  
teren. Še malo globlje, ne preveč,  
sicer bo izkop predrag, me raču-  
nalnik opozarja pri dnu zaslona.  
Dobro, klet imam, sedaj pa še ena  
škafila za prvo nadstropje. Še ma-  
lo večja naj bo, tako da bo spredaj  
prostor za verando. Streha: na-  
klon naj bo idealen za sončne ko-  
lektorje. Krasno. Kako pa je videti  
z druge strani? Ni slabo, gremo  
naprej! Določim odprtine za okna  
in jih pomikam po zidovih, dokler  
ni razpored tak, kot sem si zami-  
slil. Še vrata, da bom šel lahko  
noter. Na grafičnem zaslonu me  
stalno spremlja slika hiše, ki jo  
načrtujem, seveda v perspektivi.  
Izberimo še debelino sten in ma-  
teriale! Računalnik pravi, da ne  
bo šlo, da so pretanki in bo kurja-  
va predraga. No, naj bo, še 5 cm  
tervola. Potem zid omečem in od-  
prem vrata. Razporedim zidove,  
stroj pa medtem izračuna potreb-  
no debelino sten in stropov... Po  
kakih 40 minutah »napornega«  
dela z računalnikom je načrt go-  
tov. Ukažem še, naj izdela potreb-  
no dokumentacijo, in za danes  
končam delo.

Znanstvena fantastika? Morda,  
a ne dosti drugače so videti pro-  
gramski paketi CAD za računalni-  
ke HP iz serije 9000.

Ko so se približno takrat kot ZX  
spectrum pojavili Hewlett-Packar-  
dovi računalniki iz serije 9000, je  
kazalo, da so njihove zmogljivosti  
svetlobna leta oddaljeni od vsega,  
kar si navaden zemljan lahko pri-  
vošči. Danes, dobri dve leti po ti-  
stem, ponujajo podobne zmogljivi-  
vosti računalniki, ki so dostopni  
tudi posamezniku. To, kar smo še  
pred leti s spoštovanjem ogovar-  
jali z »mini«, postaja danes »mi-  
kro«, jutri pa bomo morda vse  
skupaj nosili v poslovnem  
kovčku.

Kljub temu smo se odločili, da  
predstavimo omenjeni sistem,  
predvsem zaradi tistih tehnikov in  
inženirjev, ki so šele včeraj zame-  
njali logaritmično računalno s kal-  
kulatorjem, še vedno pa se s  
tušem in z britvico mučijo po pavs  
papirju in brskajo po tabelah in  
priročnikih. Zapis bodo gotovo  
radi prebrali tudi vsi računalniški  
sladokusci, ki za malimi plastični-  
mi škatlami sanjarijo, kaj bi bilo,  
če bi bilo...

HP gotovo vsi poznate, če ne po  
drugem, po kalkulatorjih s čudno  
posebnostjo »reverse polish nota-  
tion« ali RPN. Podjetje sicer  
ustvari večino svojega prihodka z

izdelki profesionalne elektronike  
in z naročili ameriške vojske.

Serija 9000 je zgrajena okrog  
znanega procesorja MC 68000, ta-  
krat in še danes enega  
najmočnejših nasploh. Novejši  
modeli uporabljajo tudi zares 32-  
bitni MC 68010. Različni modeli  
imajo vdelanega do 128 K hitrega  
RAM, razširiti pa ga je mogoče do  
7 Mb pri modelih serije 200 in do  
500 Mb pri miniračunalniku HP-  
9000, ki ima procesor z 32-bitnimi  
naslovnimi vrati. Mnogo preveč,  
boste rekli, tudi za izračun plač v  
vašem podjetju. Toda pri tehni-  
čnih aplikacijah, npr. pri metodi  
končnih elementov, ni pomnilnika  
nikoli dovolj.

Pri seriji 9000 pravzaprav govo-  
rimo o več tipih istega računalni-  
ka, ki ga je z različnimi dodatki  
mogoče prilagoditi za vsako apli-  
kacijo. HP vas oskrbi s celotno  
delovno postajo (=personal work-  
station). Pri nas ta pojem bolj  
redko srečujemo, v tujini pa je vse  
pogostejši, še posebej na mestih  
za različne poslovne in finančne  
aplikacije, kjer zadostuje skro-  
mnejša strojna oprema, npr. IBM-  
PC, lisa ali kaj podobnega. Svet  
se torej odmika od klasične mreže  
terminalov; osrednje sisteme in  
komunikacijske linije razbreme-  
njuje z mini in mikroračunalniki.

Središče inženirjeve osebne de-  
lovne postaje je gotovo dober  
grafični zaslon. HP se tega zave-  
da in ponuja nekaj različic bavnih in  
črno-belih monitorjev z rastrom od  
400x300 do 512x512 točk. Sled-  
nji zaslon lahko naenkrat prikaže  
8 barv iz palete 256. Kvaliteta slike  
na monitorjih je taka, kot jo od  
renomirane firme pričakujemo.  
Točke, majhne kakor so, so vse-  
no kot kristal ostri kvadrati. Delo  
s takim monitorjem gotovo ne po-  
vzroča glavobola.

O tipkovnicah ne kaže izgubljati  
besed, saj velikih razlik z osebni-  
mi računalniki ne more biti. Spet  
pa se pokaže značilna pedantnost  
HP. Za vse zahodnoevropske jezi-  
ke so posebne tipkovnice. Fran-  
cosko govoreči državljani v Švici,  
Kanadi in Franciji bodo lahko za-  
htevali vsak svojo različico, v skla-  
du s govornimi posebnostmi.

K skorajda nujni opremi spada-  
jo še risalniki do formata AO, ki  
bodo z izredno natančnostjo nari-  
sali, kar vidimo na zaslonu in kar  
smo si zamislili. Grafična tabla  
pomaga pri vnosu podatkov. V  
računalniku so vdelani vmesniki,  
tako da bomo lahko merilne in-  
strumente priključili nanj.

Vdelane so tudi ure, ki delujejo  
neodvisno od računalnika. V dveh  
dneh lahko prehitajo ali zaosta-  
jajo največ 10 milisekund.

Zmetati skupaj Mb RAM čipov,  
hiter procesor, monitor in tipkov-  
nico, ni posebno težavno. Cena  
vdelane strojne opreme navadno  
ne pomeni večjega dela cene  
računalnika. Kot vse večje siste-  
me (pa tudi nekatere male, npr.  
partner) je mogoče sistem 9000  
kupiti v zaprti ali odprti obliki. Če  
namerava kdo na računalniku vso  
delovno dobo načrtovati električ-  
na vezja, ne potrebuje zapletenih  
operacijskih sistemov, prevajalni-  
kov in druge navlake. Zato mu HP  
predlaga, naj kupi računalnik in  
vanj zapečeni program za to opravi-  
lo. Vseeno pa je pametneje izbi-

popravljanje in dopolnjevanje. Konč-  
no jih boste morali obdelati do  
zadnje podrobnosti in jih v spo-  
dobni obliki oddati naročniku ali  
pa vse skupaj prepustiti strojem  
oz. računalnikom, ki bodo stroje  
krmilili. Ni dvoma, da vam lahko v  
tem dolgotrajnem postopku raču-  
nalnik izdatno pomaga. MPN je  
idealno okolje za tisto, kar tehniki  
imenujejo CAD (Computer Aided  
Design, računalniško podprto  
načrtovanje). Sestavljajo ga štirje  
gradniki: sistemi za načrtovanje  
proizvodnje in krmiljenje strojev,  
avtomatizacija proizvodnje, raču-  
nalniško podprto načrtovanje iz-



rati odprt sistem, saj je precej  
prožnejši. V HP 9000, serija 200,  
boste navadno našli operacijski  
sistem HP-BASIC za enega upo-  
ravnika, ki dela z enim progra-  
mom (single-user), single-ta-  
sking). Ta je še posebej primeren  
za inženirje in tehnike, saj je basic  
dovolj močan in hiter. Pri drugih  
(večjih in zmogljivejših) različicah  
dobite HPL ali HP-UX, verzijo ope-  
racijskega sistema UNIX. Po želji  
vas opremijo tudi s CP/M 68, ki se  
vse bolj uveljavlja pri 32-bitnih mi-  
kro računalnikih.

Med programskimi jeziki boste  
našli vse, ki zanimajo resnega  
načrtovalca programske opreme:  
C, pascal, fortran 77 in celo orjaš-  
ko ado. Bolj pomembno kot pro-  
gramski jezik pa je za uporabnika  
okolje, v katerem bo ustvarjal. Kaj  
bo okrog sebe videl in otipal, smo  
že povedali. In kaj bodo te škatle  
delale?

HP je razvil koncept MPN, ki je  
zasnovan na paleti računalnikov,  
merilnih instrumentov in testnih  
aparatur. Od ideje do končnega  
izdelka boste prehodili dolgo pot.  
Koncepti niso gotovi na mah,  
mnogokrat jih bo treba preverjati,

delka in lajšanje pisarniških  
opravil.

CAD je skupaj s CAM in CAE  
vse pomembnejši člen za učinko-  
vito proizvodnjo in načrtovanje iz-  
delkov, ne le v elektrotehniki,  
strojništvu, gradbeništvu, ampak  
tudi pri oblikovanju vzorcev za  
tekstil. Sistemi, ki so bili na voljo  
le za velike in drage računalnike,  
se selijo na raven naprav v veliko-  
sti mikroračunalnika. Po cenah  
postajajo dostopne tudi našim de-  
lovnim organizacijam in vpraša-  
nje je, ali si lahko privoščimo to,  
da jih ne uvajamo.



# Commodore plus/4

ŽIGA TURK

**S**trahom sem pričakoval reakcijo komodorjevcev na oceno štirinšestdesetice, toda v uredništvo ni prispela niti ena pritožba. To mi je to vilo novega poguma za spopadanje z mikroračunalniki te tovarne.

V svoji sobi velikosti 2x3 metre imam poleg omare in postelje najmanj dva računalnika, tiskalnik, TV aparat/monitor, kak kubik raznega paperwara od fotokopij do revij in računalniških izpisov. Komaj sem na mizi naredil nekaj prostora za novi commodore, že je ta iz razširitvenih vrat izlekel cev, podobno tistim za sesalnike za prah, in v nekaj trenutkih posrkal vase ves nered okrog sebe. Rekli boste, da je 1200 DM mnogo preveč denarja za običajen sesalnik za prah, čeprav ga dela Commodore. Res je tako. Prav zato so vrli inženirji razvojnega oddelka vdelali v napravo še par malenkosti, ki iz izrednega sesalca za

prah naredijo nekaj, kar nekateri imenujejo računalnik. Resnici na ljubo povejmo, da so si funkcijo sesalnika izmislili propagandisti in da Moj mikro ne prevzame nobene odgovornosti, če omenjena funkcija pri vas doma ne bo delala. Med hardverskimi dodatki pa bomo prej ali slej objavili načrte za vmesnik med sesalnikom za prah in C+4.

## Dražji od 40.000 din

Računalnik je dražji kot magičnih 40.000 din, kar pa še ne pomeni, da je Jugoslovani »poslovni« mikroračunalnik nedostopen. +4 je namreč eden najmanjših mikroračunalnikov s profesionalno tipkovnico, manjši od C-64. Na zunanost spominja na nekatere računalnike MSX (več o njih prihodnjič). Tipkovnica je seveda na nekak dotik, a skoraj neprijetno mehka. Posebej naj omenimo 4 funkcijske tipke in križ za kurzor.

Na +4 lahko priključimo tiste dodatke kot na druge Commodore

rove računalnike te serije, seveda če ne zahtevajo dodatnega pomnilnika. Na fotografiji vidimo z leve na desno priključek za napajanje, serijski izhod, na katerega je mogoče priključiti tudi disketno enoto 1541. To naj bi v kratkem nadomestil nov izdelek, 1542, ki naj bi bil že čisto brez hroščev. Na kasetni izhod žal ni mogoče priključiti enakega kasetofona kot na C-64, zato nismo mogli preveriti hitrosti prenosa podatkov, menda pa ta ni bistveno večja. Tu so še V/I vrata, priključek za kartice ROM, nestandardna vtiča za igralne palice (te naj bi bile nekaj čisto posebnega, toda kolega iz revije PCW ni odkril v njih nič posebnega), na koncu pa vtičnica DIN za video izhod. Pri strani sta tipki za izključitev in reset.

Med zanimivostmi strojne opreme naj omenim še procesor 7501 (izpeljanka iz 6502), ki deluje s taktom med 0,89 in 1,76 Mhz. Strojna oprema ga namreč energično ustavlja, posebej kadar je

vključna grafika visoke ločljivosti. To nekoliko spominja na načina SLOW in FAST pri pet let starem ZX 81.

Ko smo v decembrskem MM predstavljali C-116, smo povedali skoraj vse o novem basicu, zato samo na kratko ponovimo. Bil bi prav spodoben, če bi bilo mogoče spremenljivkam dajati daljša imena od dveh znakov ali pa vsaj delom programa določiti lokalne spremenljivke. Tako pa 60 K pomnilnika, kolikor je prostega za basic, verjetno nikoli ne bo smiselno zapolniti s programom v basicu, saj bo zmeda med spremenljivkami prevelika.

Ponovno naj opozorim na zelo dobro, a s kompromisi izpeljano risanje z računalnikom. Pomnilnika je po vključitvi najmočnejšega grafičnega načina krepko manj, saj se grafika širi na račun prostega RAM (potroši 10 K). Ima 320x200 točk, kvadratki 8x8 pa so lahko predstavljeni v 128 barvah (16 osnovnim lahko določimo 8 stopenj svetlosti). Grafike s sličicami (sprite) +4 nima, saj je kot »poslovni« računalnik ne potrebuje. Potreboval pa bi zaslon z 80 stolpci. Ker ga ni, je celotna zasnova +4 sporna.

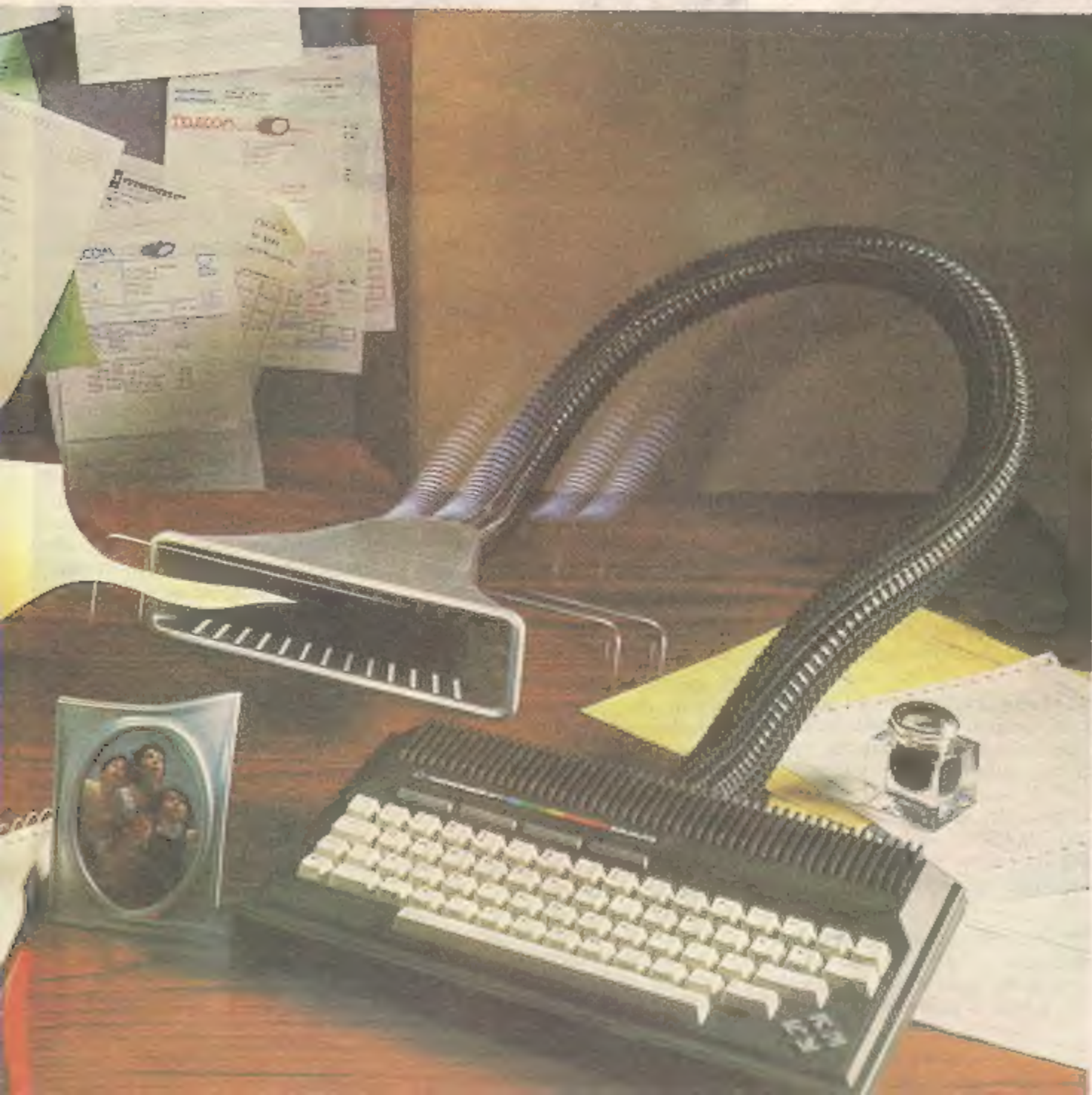
Med dobrotami v RAM naj opozorim še na vdelan monitor z zelo preprostim zbirnikom. Iskanje napak je pri +4 lažje kot pri C-64. Ob napaki se izpiše, v kateri vrstici je nastala, in če nato pritisnemo na »HELP«, nam vrstico izpiše. Del vrstice z napako začne utripati.

Prav vdelani poslovni programi naj bi bili glavni adut +4 v boju z drugimi računalniki podobnih lastnosti (amstrad, memotech, electron). Štirih programov skupaj je komaj za 32 K, v povprečju so torej krajši od podobnih programov za ZX spectrum, zato od njih ne pričakujemo preveč. Skorajda edino, kar lahko pohvalim, je to, da so programi že v računalniku in mi ni treba čakati več deset sekund, da se naložijo. Izbiram lahko med obdelavo teksta, bazo podatkov, kalkulatorjem in risanjem. Ista četvorka torej kot v QL, toda kvaliteta je skorajda neprimerljiva.

Ker so programi zapečeni v ROM, ne trošijo pomnilnika in vseh 60 K ostane za npr. tekst. To je krepko več kot pri kateremkoli drugem računalniku tega cenovnega razreda, če uporabljamo programe, ki se naložijo v RAM. Obilica rama in zelo enostavno prehajanje med programi (na zaslonu imamo lahko več programov hkrati) sta veliki prednosti, a marsičesa ne moreta odtehtati.

## Obdelava teksta v 40 stolpcih

Se spominjate, kako ste tekst urejali s programom TASWORD II in se je začel pomikati po strani, ko ste prišli do konca vrstice? Pri





pisanju to še nekako gre. Kaj pa, če hočemo prebrati, kar smo napisali? A to ni najhujše. Na zaslonu boste sčasoma opazili kup raznih znakov, najpogosteje puščic za RETURN. Če želite tiskalniku ukazati, naj izpiše kakšen naslov in dvojno širino ali pa podčrta besedo, se bo na zaslonu pojavilo nekaj brezveznih znakov. Šele ko boste reč prvič odtisnili, boste lahko tekst začeli prav obdelovati. Če pozabite znak za konec podčrtovanja, bo tekst podčrtan do konca. Potrebni bi nekaj ponovitev, da bo vse tako, kot ste si zamislili.

## Baza podatkov

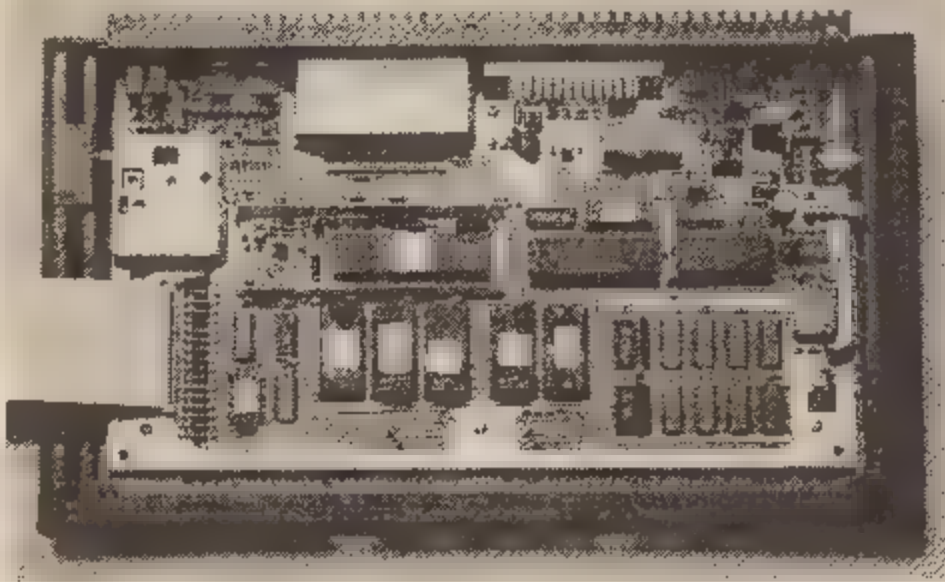
Bazo podatkov ustvarimo tako, kot bi to počeli v slabo napisanem programu v basicu. Odgovoriti moramo, koliko polj bo imel vsak zapis v datoteki, potem pa nas program po vrsti sprašuje o dolžinah, ki naj jih rezervira. Očitno dela s konstantnimi dolžinami polj, tako kot najslabši programi te vrste. Mislim, da niti VU-FILE ne organizira pomnilnika tako razkošno. Na kakšen vdelan programski jezik ni niti misliti, vdelan pa je ukaz za serijsko pisanje pisma (mailing list). V urejevalniku teksta samo navedemo, kateri zapisi iz datoteke naj se pokažejo na vrhu teksta, npr. kot naslov. Pri QL je treba to posebej programirati. Program je diskovno usmerjen, zato MORAMO imeti disketno enoto, če ga želimo uporabljati.

## Kalkulator

Tudi ta razen najosnovnejših funkcij ne ponuja nič posebnega. Zaslon rabi kot okno, skozi katero gledamo na mnogo večjo matriko. Okno ni posebno veliko, samo 3 vrstice z dvanajstim celicami. Največja velikost matrike je 50 vrstic in 17 stolpcev, kar naj bi bilo za skromne domače potrebe dovolj. V vsako celico je mogoče vstaviti do 36 znakov, toda v prvih 11 boste videli na zaslonu. Vdelan je tudi editor, omogoča manipulacijo z vsebinami celic.

### Tehnični podatki:

CPE:	7501 (.89 – 1.76 Mhz)
ROM:	32 K+32 K
RAM:	64 K – basic 50–60 K
Grafika:	tekst 40×20, visoka ločljivost 320×200, nizka 160×200
Tipkovnica:	59 tipk + 4 kurzorji + 4 funkcijske
Zvok:	en kanal, dva tona
Dimenzije:	8,7×42×24 cm
Programi:	Basic 3,5, monitor in DOS v ROM (32 K) obdelovanje teksta, baza podatkov, kalkulator (32 K)



## Grafični paket

Za tem imenom se skriva nekaj, kar priročnik za QL Abacus navede kot primer, kako tudi z Abacusom risati, ne da bi poklicali na pomoč program za poslovno grafiko. Rezultati so temu ustrezni ali celo slabši. Matriko števil zna predstaviti samo v obliki stolpčnega diagrama, sestavljenega iz znaka «\*» (hash). Prednost pa je ta, da je take grafe mnogo enostavneje vključiti v besedilo kot risbe z veliko ločljivostjo.

Ves paket zares pokaže nekaj kvalitet šele, ko želimo rezultate programov med seboj združevati. Če hočemo kaj natisniti, moramo tabelo ali bazo podatkov tako ali tako spraviti v obdelovalnik teksta. Ker so vse aplikacije v raču-

nalniku naenkrat, je delo opravljeno tako rekoč v trenutku. Sicer so programi na ravni preprostejših izdelkov za druge 8-bitne računalnike.

+4 je v polcylinder oblečen C-64. Pritegnili naj bi ljudi, ki bi radi sebi in svetu dokazali, da so prerasli računalnik kot igračo. K temu spodbuja tudi intenzivna reklama v računalniških in poslovnih časopisih. Resnica je nekaj kilobytov vstran. Vdelani programi so preslabotni za intenzivno poslovno rabo, računalnik pa je predrag v primerjavi s C-64 in z drugimi podobnimi stroji. Kdor zares veliko piše, bo potreboval boljši program, pri katerem pa se bo srečeval s istim problemom kot pri drugih mikroračunalnikih

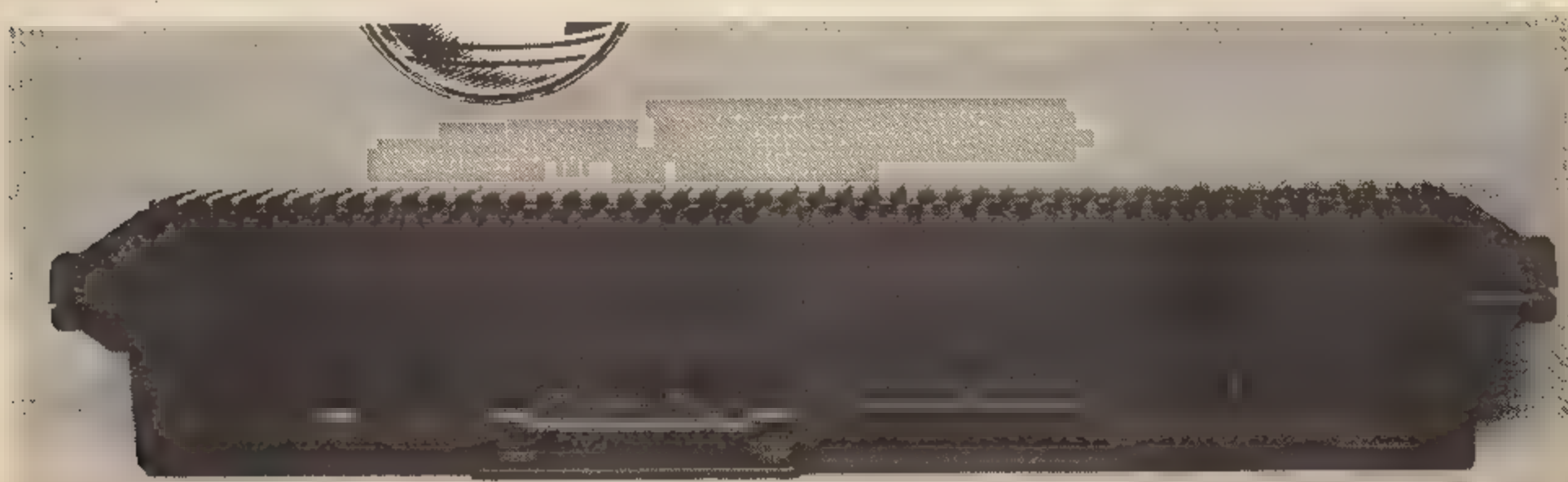
tega razreda: pomanjkanjem pomnilnika.

Glavni tekmelec +4 v razredu do recimo 2000 DM (disketna enota je nujna) naj bi bil po pisanju mnogih časopisov QL. Primerjava programov, ki jih dobimo ob enem ali drugem računalniku, ne vzdrži. Programi za QL so na ravni boljših za računalnike, kot so IBM-PC, macintosh ali BBC-torch, če bi le uporabljali hitrejši medij, kot je mikrotračna enota. Commodorova disketa ni nič hitrejša, programi pa niso nič boljši od tistih, ki jih imamo za mavrico in C-64. Primerjava strojne opreme in razširljivosti pa sploh ne vzdrži. To pa ne pomeni, da +4 ne bo nevaren tekmelec, saj se je ob imenu QL nabralo kar precej nezaupljivosti.

Tudi drugi tekmeči kažejo nekaj kvalitet, ki jih +4 nima. Predvsem pogrešamo razširljivost sistema, ki ga ponujata memotech in elektron.

## Kupiti ali ne?

Pri Konimu boste za računalnik plačali 1250 DM, 55 odstotkov v dinarjih pa boste odrinili v državno blagajno za razvoj mikroračunalništva. +4 je najmočnejši računalnik, ki ga lahko kupite pri nas. Vendar ne pozabite, da se boste v 10. nadstropje stolpnice na Titovi v Ljubljani, kjer ima Konim zastopstvo, vrnili še po disketno enoto, igralne palice, tiskalnik in morda kasetofon. Z njim se ne boste mogli igrati tako kot s C-64 ali spectrumom. Kljub vsemu pa se zdi, da je naložba v boljši basic in vdelano programsko opremo vredna 400 DM, kolikor je pri nas razlika med C-64 in +4. Konec koncev je +4 čisto simpatičen računalnik, če ga le ne gledamo kot »mali poslovni sistem«.





# Sharp MZ-700

DUŠKO SAVIČ

**M**ed povodnijo spectrumov in commodorov je na zadnja vrata potrkala tovarna Sharp. Ker je zanimanje bralcev za model MZ-700 precejšnje, smo se odločili za popolnejšo predstavitev. Navrgli bomo tudi nekaj podatkov, ki smo jih dobili po objavi testa v novembrski številki.

## Zasnova

Če hočemo bolje razumeti, zakaj je MZ-700 računalnik, kakršen je, se moramo vrniti v »prazgodovino« hišnih računalnikov, v letu 1979. Takrat se je Sharp pojavil na trgu osebnih računalnikov z modelom MZ-80 K. Črki MZ sta označevala serije računalniških modelov, 80 pomeni vrsto računalnika, črka K pa je tam zato, ker so ta računalnik najprej prodajali v kitu. Kupci na takratnem trgu računalnikov so bili zanesenjaki, ki jih niso prevzeli le računalniki in programiranje, ampak elektronika na splošno. Model K je postal zelo priljubljen: samo v Veliki Britaniji so ga prodali v okoli 10.000 primerkih, kar je v časih pred Sinclairom pomenilo velik uspeh. Pozneje je Sharp naredil zelo podobna modela MZ-80 A in MZ-80 B. Model A so propagirali kot poslovni računalnik, vendar si takšnega pomena ni mogel povsem pridobiti. Model B je sodil v zelo kakovosten razred hišnih računalnikov, toda visoka cena ga je oddaljila od množične prodaje. Model K je bil nekaj časa najbolj priljubljen računalnik na Japonskem.

Če zanemarimo zelo kakovostno izdelavo hardware, značilno za vse Sharpove računalnike, sta pomembni zasnovi, ki sta postali domala zaščitni znak Sharpa. To sta zasnova »all in one« (»vse v enem«) in »clean computer« (»čist računalnik«). Prva zasnova pomeni, da je ves računalnik z vsemi vhodno-izhodnimi enotami narejen kot fizično zaokrožena celota. Tako ima na primer model K črno-bel monitor, profesionalno tipkovnico, časovnik, kasetnik, generator tona in 256 grafičnih znakov, 48 K RAM, procesor Z 80 v obsegu 2MHz – vse v enem kosu, ki tehtja 13,5 kilograma. Zasnova čistega računalnika je pravzaprav tisto, zaradi česar je Sharp na prvi pogled tudi čuden. Pri njem je namreč sistemski procesor vedno majhen in nima basica. Vsakokrat, ko poženemo računalnik, moramo znova vpisovati program, s katerim bomo delali (ali

se igrali). Namenoma nismo rekli, da je treba vpisati basic. Z računalnikom MZ-700 res dobimo tudi kaseto z basicom. Vendar nam ni treba vpisovati prav S-basica, temveč ■ lahko izberemo Hu-basic, pascal, urejevalnik teksta ali karkoli drugega, na voljo pa nam ostane nedotaknjenih celih 60 K. Zakaj bi potrebovali basic v romu, kadar pišemo ■ urejevalnikom teksta? Najboljši primer za to je macintosh, ■ ima nominalno 128 K, polovico tega pa vzamejo monitorski podprogrami; ko naložimo basic v disko, nam za program in podatke ostane le kakih 20 do 30 K.

Zasnova čistega računalnika je normalna, če imate diske, vendar je Sharp edini, ki to počne ■ kasetofonom. Posledica tega je, da so softverska podjetja začela programe, ki običajno terjajo disk, predstavljati na kasetofon. Pri modelu K je mogoče dobiti na kaseti celo prevajalnik fortran – II. Dodatna prednost: če vam basic ni všeč, ga lahko spremenite, saj je vpisan v RAM, ne pa v ROM. Na splošno lahko trdimo, da je spreminjanje Sharpovega basica najbolj priljubljena igrlica pri tem računalniku. Pravi paradiz za hackerje strojne kode.

Preden bomo pregledali software in hardware, povejmo, zakaj ni grafike visoke ločljivosti na zaslonu. Predvsem je model K vtisnil globok pečat nadaljnjemu delu Sharpovih oblikovalcev. Softwara za ta računalnik je čisto dovolj – okoli 300 do 400 komercialnih programov. Kaj pa je trn v peti vsakega računalnika? No, na začetku zanj ni softwara. Zato se sili v ospredje združljivost. Ker je imel model K 256 grafičnih znakov, ne pa prave grafike z visoko ločljivostjo, tudi po njem predelani MZ-700 ne more biti drugačen.

Grafiko na zaslonu so nadomestili z izrednim tiskalnikom-risalnikom, zaradi katerega postane MZ-700 idealna naprava za inženirje. Vendar se zaplete pri igrar. Odkar se je pojavil spectrum, ni mogoče prodati računalnika brez iger. Na drugi strani pa Japonci uporabljajo v svojih računalnikih svojo abecedo. Sharp je ta problem odpravil tako, da je vdelal dodaten generator znakov z 256 japonskimi znaki. Ker to za izvoz nima pomena, so naredili dodatnih 256 grafičnih znakov. Tako so dobili nekoliko čudno kombinacijo: 512 grafičnih znakov, ■ pa jih je v igrar mogoče kombinirati v presenetljivo lepe figure na zaslonu; tiskalnik – risalnik s štirimi barvami in izjemno ločljivostjo 480x1998 točk... Rezultat je zelo hiter in zanesljiv računalnik z velikim številom iger, vendar tudi ■

zelo raznovrstnim sistemskim softwarom.

## Sistemski software

Domala vse programe iz modela ■ je mogoče brez spreminjanja ali z majhnimi spremembami uporabiti v modelu MZ-700. S-basic vsebuje konverter, ■ samodejno pretvori program iz basica SP-5025 (to je bil osnovni Sharpov jezik za model K). Zato ni čudno, da so mnogi lastniki modela ■ kupili tudi MZ-700, ne da bi se poslovili od svojega starega modela. To so zlahka izkoristila softverska podjetja, tako da se je stari software zelo hitro pojavil tudi za MZ-700, seveda v novi »ovojnici«.

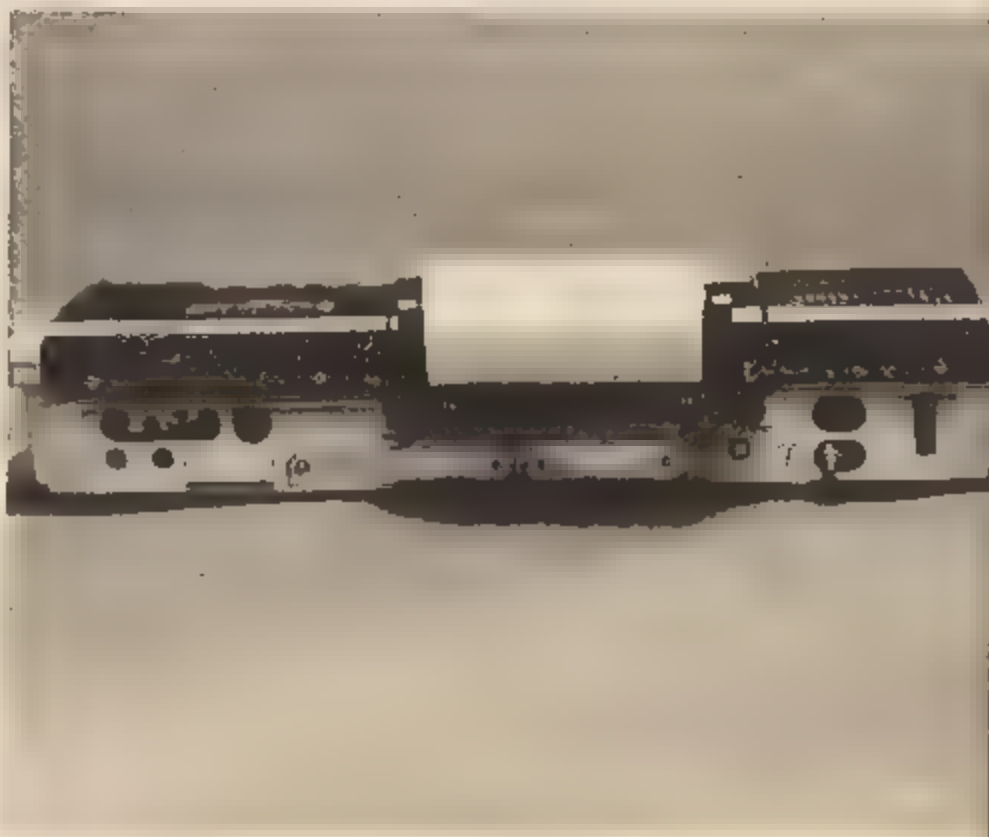
Dober primer je podjetje Hisoft. Njegov pascal imajo domala vsi lastniki spectrumov v naši državi. Prav ta pascal ponujajo tudi za modela ■ in MZ-700. Žal ni mogoče presneti kasete iz spectruma in je vpisati v MZ-700, vendar programe lahko pretipkamo in jih – z neznatnimi popravki – uporabimo. Hisoftov pascal za model K je mogoče naložiti v MZ-700; delal bo običajno (brez ukazov za barve in dodatnih 16 K). Obstaja tudi zelo močna različica, posebej pripravljena za MZ-700. Uporabniku ostane 40 K za program in podatke, s tem da je pascal v pomnilniku. Tudi druge izboljšave so: Hisoft uporablja za vse stroje vrstični urejevalnik za prenašanje pascala iz enega stroja v drugega. Ta urejevalnik je velik napredek v primerjavi ■ spectrumovim basicom, vendar je skrajno dolgočasen v primerjavi z zaslonkim urejevalnikom v S-basicu. Pascal v MZ-700 ima zaslonki urejevalnik, podpira pa tudi Sharpov vdelani ali zunanji tiskalnik in paralelni zunanji tiskalnik drugih tovarn, denimo Epson ali Logitech. Strojnim programerjem je na voljo tudi

različica znanega programa Devpac 3 (Gens 3, Mons 3). Kakor pa za zdaj kaže, Hisoft ne bo priredil svojega novega prevajalnika za jezik C, narejenega za spectrum, tudi modelu MZ-700 (razen v CP/M).

■ programom, kot je pascal, so prednosti »čistega računalnika« očitne: za prevedeni program ostane vseh 60 K uporabnega pomnilnika, s čimer se ne more pohvaliti noben drug osebni računalnik v tem cenovnem razredu. Čisti računalnik lahko uporabljamo tudi za kak drug jezik. Modelu K je mogoče »izmakniti« fortran-II (ki je prevajalnik, ■ precej zapleten), nato tiny-C (različica integer interpreter ■ rekurzijo) in mnoge alternativne basice. Za MZ-700 sta na voljo dva alternativna basica: Hu-basic in zip interpreter/compiler. Slednji je celoštevilni jezik, ki ni združljiv s S-basicom, vendar je programe mogoče preizkusiti z interpreterjem, tako da jih, ko so končani, prevedemo in opravimo okoli 60-krat hitreje kot v S-basicu. Zip je torej najustreznejši za pisanje igrar. Hu-basic ima še boljši zaslonki urejevalnik teksta kot S-basic in ponuja okoli 220 ukazov, tako da je zelo podoben hvaljenemu basicu BBC. Zelo hiter je. Inženirje, astronome in matematike bo še zlasti zanimalo to, da je mogoče vse običajne operacije opraviti z dvojno natančnostjo. Kolikor vemo, ni nobenega drugega basica za osebne računalnike, ki bi imel podobne lastnosti. Znani Microsoftov basic v računalniku apple lahko določa spremenljivke z dvojno natančnostjo – ne more pa ugotoviti SIN z dvojno natančnostjo. To velja tudi za Olivettijev M 20.

Jezik forth je mogoče dobiti v treh različicah, ki pa jih tu ne bomo opisovali.

Med drugimi sistemskimi pro-





grami naj omenimo znani zbirnik ZEN, različne disasemblerje itd. Posebno zanimiv je nemški program Multimon, ki je alternativni monitor za hardverski monitor; ta program zagotavlja večopravnost. Ker pri vhodno-izhodnih operacijah porabimo precej več časa kot pri delu procesorja, se vsiljuje zamisel, da spravimo več programov naenkrat v pomnilnik in da opravimo nekoliko enega, nekoliko drugega itd. Če imate tiskalnik, disk, tiskalnik-risalnik in jih hočete vse zaposliti, tako da delujejo hkrati: Multimon opravi prav to.

S-basic je odličan, čeprav nekoliko »starokopiten«. Če vas to moti, uporabite program Basmod. Ta nadomesti S-basic z dodajanjem novih ukazov, kot so LABEL x; GOTO x; GOSUB x; WHILE-END; IF-THEN-ELSE in še nekateri.

## Storitveni programi

Najbolj znan urejevalnik teksta je WORDPRO. To je dovolj dober program, ima velike možnosti za določanje formata izhodnih oblik teksta, uporablja zaslonski editor, vendar se kurzor premika samo v štirih osnovnih smereh. Posebna kakovost tega programa je, da ga lahko prilagodimo tiskalniku, s katerim dela (serijski, paralelni, marjetični itd.). Drugi program, ki se zdi avtorju tega članka bolj simpatičen, se imenuje Seetex. Kurzor je mogoče premikati na petnajst različnih načinov, kar precej olajša pisanje teksta. Določanje formata ni tako dobro izpeljano, vendar prav v teh dneh pripravljajo spremembo tega programa.

Tretji urejevalnik teksta se imenuje URTEXT in je povsem zanič. Ima zaslonski editor, kot ga uporablja S-basic, toda za resno pisanje to niti najmanj ne zadošča.

Programa za preglednice (spreadsheet) sta dva: Hu-Calc in Sharpian. Napisana sta v strojnem jeziku, pri čemer ostajajo na voljo velike količine RAM za podatke. Hu-Calc ima matriko z 256 polji, prostora za podatke pa je več kot 32 K. V to skupino sodi tudi program URTAB. Napisan je v S-basicu in je nekje na sredi med bazo podatkov in preglednico. Zelo ustreza pripravi raznih cenikov, popisu inventarja ipd. Program Easydata oblikuje bazo podatkov. Sam zavzame le 7 K; če je podatkov samo za npr. dve polji, je zmogljivost okoli 1000 zlogov.

Gradbene inženirje ■ utegnil zanimati Stress Pac, ■ pa je eden od najdražjih programov (Stane okoli ■ britanskih funtov).

## Igre

Kakor vsak hišni računalnik tudi MZ-700 ponuja obilo iger. Takoj razjasnimo tole: spectrum ima boljše igre, zelo verjetno tudi



commodore 64. To je seveda povezano z grafično ureditvijo zaslona. Kljub temu pa se lahko igramo tudi z MZ-700. Ob nakupu podari Sharp dve kaseti s skupaj desetimi igrami. Zakaj teh iger ne dobimo pri Contalu, ne vemo. Vseh deset iger je v strojnem jeziku, posebej pa sta se uveljavili (po skromnem in osebem mnenju avtorja teh vrstic) Super Puckman in Send-1 (podobna je igri Space Invaders). Vse igre so nastale na Japonskem. Med drugimi (kupljenimi) igrami v strojnem jeziku so izredni Star Avenger (enaka kot Penetrator za spectrum), Astro Blaster (spet igra ■ streljanjem), zlasti pa Šah. Oblika figur je dognana, premikamo jih s kurzorjem ali z notacijo, šah ima 7 težavnostnih stopenj in igra močno že na začetnih stopnjah. Ima vse standardne izbire, vključno ■ tistim smešnim »igranjem proti samemu sebi«.

Precej iger je tudi v basicu: različne pustolovščine (npr. Mehiška avantura, Competition) in poslovne igre (Tycoon itd.). Vendar je treba poudariti eno samo igro: Exploding Atoms. To je igra za dva, računalnik pa rabi za tablo in šteje poteze. Igra je strateška in se je zlahka naučijo že dvanajstletniki.

Več kot dovolj je programov vseh vrst, zato vseh ne moremo našteti. Poglejmo pa, kako je s hardwarom — šele tu je očitna zmogljivost tega računalnika.

## Hardverski dodatki

MZ-700 se je pojavil novembra 1982, najprej so jih mesečno proizvedli po 20.000 za Japonsko in še po 20.000 za izvoz. Nekaj časa je bil — tako kot model ■ — najbolj priljubljen računalnik na Japonskem. Z ■ v Evropi nikoli ni najbolj »vročih« japonskih računalnikov.

Razlog: ves tovor potuje z Japonskega na ladjah, ladja pa potrebuje šest mesecev, da prispe k nam. Tako se je MZ-700 prikazal v Veliki Britaniji šele avgusta 1983. V tem času so na Japonskem naredili veliko število hardverskih dodatkov.

Prvo, mimo česar ne moremo, je razširitev za grafiko visoke ločljivosti. Dve takšni razširitvi sta, angleška in japonska (ki jo prodajajo v ZR Nemčiji). Angleško različico prispajkamo v notranjost škatle, kar je precej privlačno. To pravzaprav pomeni dodatnih 8 K RAM, kar lahko uporabimo bodisi kot štiri generatorje znakov s po 256 znaki bodisi kot dodatnih 8 K pomnilnika (skupaj torej 72 K!). K hardwaru sodi tudi spremenjeni S-basic, ■ ima ukaz LINE na zaslonu, WIPE (brisanje črte na zaslonu) in še nekatere. Ločljivost je 320×200 in vseh 64.000 točk je mogoče nadzorovati v vsakem hipu, medtem ko ostajajo atributi barv enaki — z znaki 40×25. Japonska različica je zunanja naprava, ki jo postavimo na prostor risalnika, če ga nimamo, ali pa za računalnik. (To seveda podira zasnovo »vse v enem«.) Ursoft prodaja tudi igre, ki uporabljajo grafično visoke ločljivosti. Razširitev stane 420 DM.

Za poslovne namene je dobro imeti razširitev ekrana na 80 znakov v vrstici. Tudi ta dodatek prispajkamo v notranjost računalnika. Stane 60 britanskih funtov in je nujen dodatek, če hočete imeti CP/M. Črke so seveda dvakrat ožje od običajnih, modifikacija pa je mogoče softversko vključevati in izključevati, tako kot visoko ločljivost.

Igralna palica stane 15 funtov oziroma 60 mark, mogoče pa je hkrati priključiti dve v že predvideni odprtini na zadnji strani računalnika. S palico dobimo pri-

ročnik za ukaz JOY, ki je že v basicu. Igranju s palico so prilagojene mnoge igre v strojnem jeziku, npr. Star Avenger.

Komur so pogodu merilni eksperimenti, lahko poskusi tudi to. Osembitni A/D pretvornik stane 870 zahodnonemških mark. Lahko priključimo tudi vmesnik RS 232 C, ki ima dvoje vrat — za tiskalnik in modem. Na vrata za modem lahko softversko pošiljamo signale različnih frekvenc. Vendar je daleč najbolj vznemirljiva razširitev Disk-RAM: to je kartica, ki razširja hitri pomnilnik računalnika z ■ tako ali drugače velikih ■ K na celih 320 K. Roko na srce, tudi cena je okoli 1200 mark; toda predstavljamo si, kaj bi to pomenilo statiku pri metodi končnih elementov. Ali za simulacije velikih diskretnih sistemov, na primer prometnih.

Disk-RAM nikoli ne bo popolnoma nadomestil zunanjega pomnilnika, zato pogledjmo, kaj ponuja MZ-700 na tem področju.

Velika večina Sharpovih računalnikov v Jugoslaviji je pravzaprav MZ-731, ima torej tiskalnik — risalnik in kasetnik. Za obe napravi sta na voljo boljše nadomestka — zunanji tiskalnik in disk. Vprašanja o tiskalniku bomo prihranili za enega od naslednjih zapisov, tokrat se ustavimo pri diskih. Na voljo so tri različne vrste. Na primer standardni 5,25-inčni disk, ki je za naše razmere predrag, čeprav lahko zanj kupimo CP/M. Ta sistem celotno zadevo še podraži, saj je treba priložiti tudi ceno programa, zaradi katerega smo se odločili kupiti CP/M. Zmogljivost diska je 280 K, dobavljajo ga z Disc-basicom, preglednico in podatkovno bazo, stane pa 400 funtov.

Druga možnost je mini floppy disk ■ premerom 3,5 inča (proizvod firme Sharpsoft). Ima 180 K, CP/M zanj še ni razvit. Enota stane 250 funtov, diskete pa so po 5 funtov.

Oba sistema sta proizvod neodvisnih hardverskih in softverskih podjetij. Kaj ponuja Sharp? Tu nas čaka najbolj prijetno presenečenje — QuickDisc, skrajšano QD. Gre za mirko gibki disk ■ premerom 2,8 inča, disketno enoto (težko okoli 1,2 kg) pa postavimo na računalnik namesto kasetnika. ■ tem je Sharp do skrajnosti razvil svojo zasnovo »vse v enem«. Kasetnika seveda ne zavržemo, ampak ostane dejaven del sistema: ■ posebnim kablom, ki ga dobimo ob QD, ga povežemo na že predvideno mesto zadaj za QD, medtem ko Disc-S-basic, ki ga prav tako dobimo skupaj s QD, podpra hkrati delo diskete in kasetofona. Disc-basic je pravzaprav S-basic, dopolnjen z dvajsetimi ukazi za delo z disteto, možno pa je tudi preklapljanje programa v basicu (CHAIN in MERGE). Poleg disc-basica dobimo tri storitvene programe (TRANS), za ►



prestavljane datotek s kasetofona na disketo; DELETE, za uničevanje datoteke na disketi; FORMAT, za določanje formatov in kopiranje z ene diskete na drugo). Cena disketne enote v ZR Nemčiji je 588 mark, disketa pa stane okoli 10 mark.

Tehnične podrobnosti so naslednje: 64 K na stran, torej »dublikat« RAM, odčitavati pa je mogoče samo zgornjo stran. To je serijska disketa, toda hitrost prenašanja podatkov je večja od 100 K v sekundi. Diski imajo običajno koncentrične krožne steze, na katerih so podatki. Pri QD je samo ena, in to spiralna; torej gre za stezo, ki poteka čez vso stran. Vsakič, ko se glava obrne proti disketi, gre čez vso stran. Disketa se NE vrtil, dokler pristop ni nujen. Čeprav je disketa serijska, se to niti ne čuti, saj glava opravi celotno pot v 8 sekundah.

Ena sama disketa lahko »zdrži« 2000 zapisov ali odčitavanj. Če upoštevamo sorazmerno majhno zmogljivost – 128 K za obe strani – to ni poseben problem. Disketi je treba določiti format (v »koščkih« po 256 bytov), s čimer omogočimo neposreden dostop do podatkov. Tu se skriva nekakšno protislovje: neposreden dostop pravzaprav neizvedljiv pri serijski napravi. Vendar nas nič ne ovira, da ne bi z diskete vpisali kakih 256 bytov, jih zamenjali, vpisali še, kolikokrat je treba, zbrali vmesnem pomnilniku in šele nato posneli na disketo. Med drugim lahko ta proces poteka mimo programerja, ki piše program, kot da bi bila disketa paralelna. Disc-basic na primer podpira vse glavne vrste datotek na disketi, tudi datoteke z neposrednim pristopom.

Kot smo zvedeli, bo Contal od 1. januarja 1985 prodajal v kon-signaciji tudi QD (s tiskalniki itd.). To bo ta čas edini disk, ki ga bo mogoče – legaino – kupiti v Jugoslaviji.

Mimogrede naj omenimo, da proizvajalci diskov bijejo boj okrog tega, kateri disk bo postal industrijski standard. QD v tej vojni verjetno nima veliko možnosti, vendar ga bo Sharp podpiral še dolgo.

Bržkone ste slišali za novi standard MSX. Sharpov model MSX se imenuje MZ-1500 in ga že na debelo prodajajo na Japonskem. To je prvi Sharpov računalnik z vdelano grafiko visoke ločljivosti na zaslonu. Ima tritonski generator zvoka – tako kot zahteva standard MSX. Vendar ima tudi 128 K RAM, enak procesor (Z 80 A) in uro (3,54 MHz) kot MZ-700; ne prodjajo ga kasetnikom, ampak z vdelanim QD. In kar je še boljše, MZ-700 in MZ-1500 sta združljiva navzgor: vsi programi za računalnik MZ-700 ustrezajo brez sprememb tudi MZ-1500.

Edini programi, ki jih ta čas prodajajo v Veliki Britaniji za računalnike MSX, so igre v basicu za

Sharpov MZ-700 in urejevalnik teksta WORDPRO... Vse to pomeni, da aktualnost MZ-700 ne bo tako kmalu ugasnila, najsibo v hardwarskem ali softwarskem pomenu.

Uporaba QD se za zdaj še zapleta, omejena je samo na Disc-basic in konverzijo starih programov iz modela K v ta model. Drugi programi – igre, pascal, storitveni programi – so povezani kasetnikom. Večino strojnih iger (predvsem vse igre in programi v basicu) pa predstavljamo s traku na disk, pri čemer uporabljamo serijski program TRANS. Tudi pascal lahko predstavljamo na disk, vendar je zadrega v tem, da ne vsebuje t. i. »driverja« – podprograma, ki bere in (ali) vpisuje na

disk. Zapis o »driverju« bomo objavili pozneje, ko bo za to več zanimanja, hkrati pa bi prav radi zvedeli, kaj ste sami odkrili v zvezi QD.

## Knjige, časopisi, klub...

Na koncu omenimo še različne oblike podpore za ta računalnik. Na splošno lahko rečemo, da je v zvezi s kakim problemom brezupno spraševati v različnih Sharpovih predstavništvih.

Za nas so zanimiva tri: Contal, ki je šele začel uvažati hardware, vendar napoveduje tudi uvoz software; Sharp U. K., predstavništvo v Veliki Britaniji; Sharp Europe, predstavništvo za vso Evropo. Če

smo natančnejši, tudi v teh predstavništvih lahko kupite hardware ali izvorni Sharpov software, dobite nekaj katalogov ali prospektov, ampak to je vse. Nima pomena spraševati o morebitni rešitvi vašega problema: ni ne odgovorijo ali pa ne znajo odgovoriti. Softwarska podjetja so pri tem bolj širokosrčna. Ne bo škodilo nekaj pratkičnih nasvetov.

Zelo pomembno je plačati poštino, ki se pogosto zdi previsoka: recimo, igra stane 7 funtov, poština 1 funt. Če boste tu skušali kaj privarčevati, najbolj verjetno ne boste dobili ničesar. Najbrž niti ne obvestila, da nekaj dolgujete, ker tudi pošiljanje tega pisma stalo podjetje toliko kot poština, ki jo dolgujete.

Sharpsoft in David Computer Software (DCS) sta podjetji, specializirani samo za računalnike iz serije MZ. DCS je precej poceni in vsi njegovi programi odtehtajo vloženi denar. Veliko izbiri angleških in nemških iger ter programov ima Ursoft; ta prodaja vse hardwarske razširitve, ki smo jih omenili. Ima tudi precej veliko izbiri tiskalnikov podjetja Logitech.

Ursoft je prvi v Evropi dobil QD, zato ima z njim največ izkušenj. Je edini specializiran prodajalec Sharpov v Münchnu. Če boste tu kupili računalnik, boste lahko izbrali dva programa zastoj (npr. URTEXT, Hu-basic, assembler, disassembler ipd.).

Za urejevalnik teksta Seetex lahko povprašate neposredno pri proizvajalcu Karlu Cloakeu. On je tudi eden od ustanoviteljev kluba uporabnikov Sharpovih računalnikov – Sharp Users, club (S. U. C.). Klub opravi dve glavni dejavnosti: štirikrat na leto izdaja časopis in ima knjižnico programov za Sharpove računalnike. Za modela K in A je na voljo okoli 70 programskih kaset, za MZ-700 pa precej manj, kar je razumljivo. Software dobite pod pogojem, da knjižničarju pošljete enega od svojih programov, seveda pa morate biti član kluba. Za članarino je treba plačati 8 funtov, nato je pravi naslov knjižničar Tom Heeps; lahko zahtevate že posnete kasete ali programe, ki vas zanimajo. Izbira za modela K in A je velika, domala vsi programi za model K bodo ustrezali tudi za MZ-700.

Klub je organiziran povsem ljubiteljsko, tako da utegne časopis zamujati po dva, ali tri mesece, toda knjižničar je izreden. Software, ki dobite tudi, desetkratno povrne drobno naložbo v članarino.

Tudi podjetje Sharpsoft izdaja časopis Sharpsoft User Notes (S. U. N.), ki redno izhaja trikrat na leto. To je edina publikacija, namenjena zgolj računalniku MZ-700. V vsaki številki je nekaj pro-

## Naslovi softwarskih podjetij

Podjetje	Banka	Koda	Št. računa
1. Sharpsoft Ltd., 88-90 Paul Street, London EC2A 4NE Great Britain	Midland Bank Ltd., Old Street Branch, 93 Great Eastern Street, London, EC2A 3TA	400513	51022814
2. Knight's T. V. and Computers, 108 Rosemount Place, Aberdeen AB 24YW, Great Britain	Clydesdale Bank Ltd., Rosemount, Aberdeen, Great Britain	012828	For Knight's T. V.
3. Sharp Users's Club, Yeovil College, Goldcroft, Yeovil, England, Great Britain	Lloyd's Bank, 9 High Street, Yeovil, England, Great Britain	309988	0583909

### Knjižničar

Tom Heeps, 19 The Crescent, Raucy by Hospital, Sleaford Lincs, NG34 8PR, Great Britain			
4. David Computer Software, 38 South Parade, Bramhall, Stockport Cheshire, SK7 3BJ, Great Britain	Midland Bank, 42 Woodford Road, Bramhall, Stockport, Great Britain	401333	11028618
5. Karl Cloake, T/A Microcore, 138 Milford Road, Yeovil, Somerset, BA21 4CL, England, Great Britain	The National Westminster Bank PLC, Sherborne, Dorset, DT9 3BT England, Great Britain	555000	05540876
6. Hisoft, 180 High Street North, Dunstable, Bedfordshire, LU6 1AT Great Britain	Midland Bank PLC, 21 High Street, Tring, Herts. HP23 5AR	404432	51041657
7. Kuma Computers Ltd. Unit 12, Horseshoe Park, Horseshoe Road, Pangbourne, Berkshire, RG8 7JW, Great Britain	National Westminster Bank PLC, Edgware Branch, 317 Haleborne, Edgware Middx, MA8 7A4 Great Britain	600731	37385321
8. Uwe Pansow, St. Insbertstr. 1 8000 München 90 West Germany tel. 089/496055	Commerzbank München AG	BLZ 70040041	2536332



gramov v basicu, Hisoftovem pascalu ali forthu. Uporabniki se oglašajo s svojimi »Iznajdbami«, predlogi, komentarji in podobnim. Naročnina je 6,5 funta.

O računalniku MZ-700 je na voljo tudi nekaj knjig, kmalu jih bo še več, tako v angleščini kot nemščini.

## Namesto sklepa: osebno mnenje

Spremljajočega softwara in hardware je očitno zelo veliko. MZ-700 je lahko baza za domala neomejene razširitve; skoraj toliko jih je kot za veliko bolj znani BBC-B. Hkrati je MZ-700 eden najhitrejših osebnih računalnikov, vsekakor je najhitrejši za ta denar, medtem ko je v Hi-basicu vsaj tako hiter kot dvakrat dražji BBC-B. Omeniti je treba še neverjetno zdržljivost teh računalnikov (pri normalni uporabi). Zgodilo se je, da naš model K delal nepretrgoma 50 (petdeset) ur, in to brez vsakršnih težav. Podjetje Knight's iz Aberdeena (največji prodajalec Sharpovega hardware v Britaniji) s ponosom poudarja, da že deset let ni dobilo v popravilo nobenega Sharpovega računalnika. Sharpov hardware je torej resnično kakovosten. Žal pa tega ne moremo trditi za basic in priročnike: kakor da bi jim ves čas nekaj manjkalo.

Zato bomo v naslednji številki opisali, kako uporabljati rumene in modre tipke v S-basicu, »odkri-li« pa bomo tudi nekatere ukaze S-basica in monitorja ROM, ukaže, ki jih v priročnikih ne boste našli. S tem se bo »popravljanje« S-basica šele začelo...

## Knjige

cena v funtih

1. Peeking and Pokeing the MZ-700 6,95
  2. The MZ-700 Explained 5,95
  3. Starting on the MZ-700 4,95
  4. Starting Pascal on the MZ-80 A/K 3,95
  5. Starting Machine Code on the MZ-700 A/K 6,95
- cena v markah
6. Wirtschaft auf dem Sharp MZ-700 42
  7. Alles über den MZ-700 III
  8. BASIC Schritt für Schritt auf dem MZ-700 29,80
  9. Mein Sharp MZ-700 28
  10. Sharp Computer Report 20

Vse knjige v angleščini prodaja Sharpsoft, v nemščini Ursoft. Poštnina je 1 funt za knjigo.

PRAVKAR IZŠLO!

# HIŠNI RAČUNALNIK

Ilustrirani priročnik za uporabnike hišnih računalnikov in za vse tiste, ki bi radi v eni knjigi našli vse o računalništvu.

Če tega izvirnega priročnika še niste naročili po ugodni nižji ceni, lahko to storite do 31. 12. 1984.

**M** založba mladinska knjiga

HIŠNI RAČUNALNIK

POHITITE Z NAROCILOM!

Cena do 31. 12. 1984: 2.800 din  
Cena v letu 1985: 3.300 din  
232 strani (24x30 cm)  
z barvnimi fotografijami in risbami

Knjigo HIŠNI RAČUNALNIK lahko kupite ali naročite v vseh knjigarnah, pri naših založniških poverjenikih ali z izpolnjeno naročilnico na naslov: ZALOŽBA MLADINSKA KNJIGA, Titova 3, 61000 Ljubljana, Prodaja po pošti.

NAROČILNICA

6002 00000

DA

želim prejeti knjigo:

III 0161175 HIŠNI RAČUNALNIK - 2.800 din (do 31. 12. 1984)

Plačal(a) bom:

- PO POVZETJU, v celotnem znesku ob prejemu knjige
- V ZAPOREDNIH MESEČNIH OBROKIH, pri čemer je najmanjši obrok 500 din, največje število obrokov pa je 10. Pri plačilu v največ treh obrokih kreditnih obrestí, v 4 do 6 obrokih je 6%, pri plačilu v 7 do 10 obrokih 10% obrestí.

Strinjam se z navedenimi prodajnimi pogoji. Znesek bom poravnal(a) pod pogoji, ki sem jih označil(a) tekoji po prejemu računa in položnic na tekoči račun: Mladinska knjiga, TOZO Založba, Ljubljana, 50101-803-48486. Če ne bom plačal(a) dveh obrokov najetega kredita, pooblašam organizacijo združenega dela, v kateri sem zaposlen(a), da nakuže preostale obroke iz mojih rednih osebnih dohodkov. Morebitne napake bom reklamiral(a) najpozneje v osmih dneh; poznejše reklamacije založba ne bo upoštevala. Ta naročilnica zavezuje založbo in naročnika. Morebitne spore rešuje pristojno sodišče v Ljubljani.

Primek

Ime

Ulica (ali vas) hiš. št.

Pošta

Poštna št.

Zaposlen(a) pri (naslov)

Štev. os. iz.

Leto roj.

Datum:

Podpis:

Za naročilo po povzetju zaobsega vaš naslov in lastnoročni podpis.



# Ob vrčku piva s Pi(v)manom

CIRIL KRAŠEVEC

**K**jer začne morje poplavljeni Otok, sta Mel Croucher in Partner prodala vse svoje imetje in ustanovila podjetje Automata U. K. Ltd. Na začetku nista vedela, kaj početi. V premagovanju obupnega dolgega sta si izmislila Pimana, Groucha in lady Clair Sinclive. Vsi trije junaki redno nastopajo v računalniških igrinah Automate ali v skladbah Mela Croucherja.

Podjetje je v bistvu softverska hiša. V svojem programu pa imajo še stripe in glasbene kasete. Glava podjetja je Mel. Na njegovem zelniku pobirajo ideje. Pri poslovnih stvareh je glavni Partner. Za računalniško nego skrbi Andrew Stagg. Zaposleni pa sta še dve prijazni deklici, ki se ukvarjata v glavnem s papirji.



Automata je nekaj posebnega. Njeni izdelki niso v skladu s standardi v industriji zabave. Pravzaprav so to igrice za malo starejše otroke. Naloga igralca je, da popelje Pimana čez cesto, polno nevarnosti, v krčmo, kjer začne zvrčati pivo. Ali pa nova video atrakcija Deus Ex Machina, kjer računalniška grafika samo pomaga glasbi in tekstu. V skoraj uro dolgi pripovedi pa opazovalec sledi razvoju sodobnega človeka. Lahko bi rekli, da je Automata alternativa angleški industriji »instant« video iger.

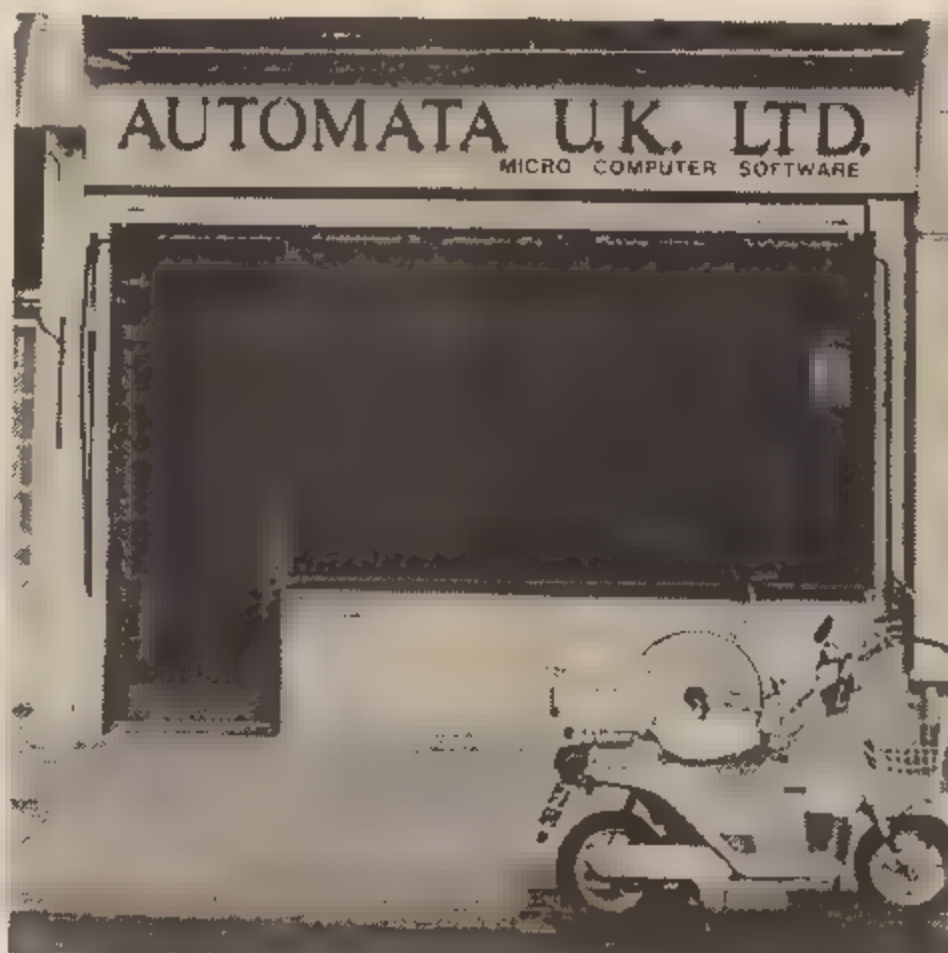
Ko smo obiskali Portsmouth, smo morali najprej na strokovno ekskurzijo. Mel nas je postavil na pločnik pred svojo firmo in tri, štiri. Startali smo na pot, ki jo mora prehoditi Piman v igrici Pi-Eyed. Najprej prek zelo prometne ulice, kjer avtomobilisti skoraj za vsak korak pohupajo, mimo banke in policijske postaje do pivni-



ogledali Automato od blizu. V pritličju imajo razstavo projektov, poslovni prostor in razmnoževalnico kaset. V nadstropju pa sta Melov slikarski atelje-snemalni studio in prostor, kjer se noč in dan skriva še skoraj mladoletni hišni programer Andrew Stagg.

## Automata ustvarja za jutri

Partner pravi, da je Automata edino softversko podjetje, ki ima možnost za obstanek. Melova genialnost ji omogoča, da se ukvarja s projekti, ki niso muhe enodnevnice, ampak so zanimivi po ideji in pojavnosti. Prvi projekt Pimania je bil v tistem času najbolj bizarna pustolovska igra. Pojavili so se spaki, ki živijo. Situacije so vsakdanje in hudo moraste, le da so v igri zavite v pajčolan klasične pravilnice za otroke. V začetku ni bilo prodajnega buma, prodaja je stalna in ljudje še danes kupujejo Pimania.

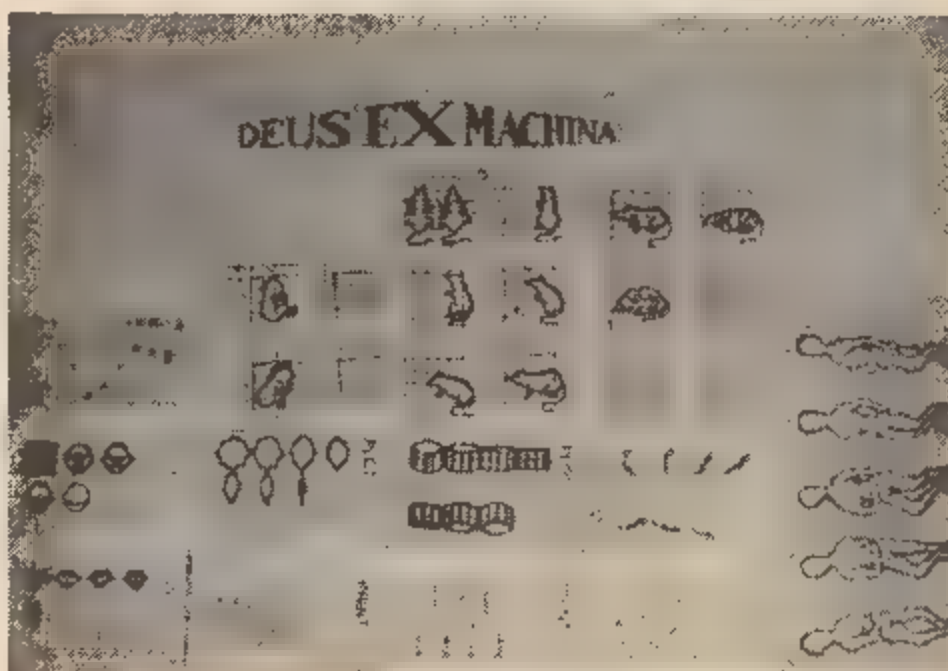


Partner

ce. Igra je bila napeta in za nagrado smo lahko popili prvo pivo.

Pogovor smo začeli o Automati, toda kaj kmalu je bil Partner tisti, ki je spraševal. Zanimalo ga je, kako da pri nas ne moremo legalno uvažati računalnikov in komu takšni zakoni koristijo. Ko pa je prelistal Moj mikro, smo se skrili pod mizo. Začela se je pridiga o grešnem kozlu, ki ovira razvoj programov in znanja, ker objavlja računalniškim piratom oglase za ukradene programe. Po dolgi in žolčni debati je Partner ugotovil, da smo hudo čudna dežela. Ljudem ne pustimo, da bi imeli računalnik in ustvarjali z njim, zraven pa podpiramo, da se razvija trgovina ukradenih programov.

Po odpustku (beri: kozarcu Pimanove najljubše pijače) smo si







Olympimania je bila odziv sodobnemu olimpijskemu gibanju. Igrica ni nič posebnega. Če pa poslušamo song Pimana in prijateljev na drugi strani kasete, nam tudi malce neumni boj v olimpijski areni postane bolj »zanimiva«, bolj domača.

Video spektakel Deus Ex Machina, ki je bil med našim obiskom ravno končan, ni prava igra. Za zbiralce računalniških iger bo to pravi biser ali pa najbolj trapast nakup. Če odštejemo 15 funtov, lahko zgrabimo veliko plastično škatlo, v kateri so dve kaseti in lepak. Na prvi kaseti je računalniški program, na drugi pa približno 60 minut glasbe. Natančna navodila za igro so na zadnji strani lepaka. Igro lahko igramo na tipkovnici in z igralno palico (Kempstonovo ali Sinclairovo). Avtorji predstavljajo igro kot animirano televizijsko fantazijo. Ideja projekta je pogled na genetiko in nevarne eksperimente v njej. Vsi drugi »heci« so predvsem individualne narave. Treba je samo odpreti pot domišljiji. Igro je enostavno končati. Zgodba in glasba sta delo Mela Croucherja, pri realizaciji projekta pa so sodelovali še Ian Dury, Donna Bailey, Frankie Howard in Jon Pertwee. Tekste pesmi in igro bomo podrobneje predstavili v eni prihodnjih števil MM.

»Načrti Automate so zaenkrat usmerjeni k avdiovizualnim projektom. Nikakor ni pričakovati hiper produkcije, saj pri takšnem delu ne koristi kvaliteta,« pravi Mel. »Prvi korak, Deus Ex Machina, je bil časovna sinhronizacija. Najprej smo morali narediti glasbo, jo prestopati in šele nato narediti program. V naslednji fazi pa bo dogajanje na ekranu povezano z glasbo in se bo razvijalo natančno v ritmu glasbe. Zgodbo že imam. Idejo za sinhronizacijo pa sem dobil pravkar, ko ste mi po-

kazali program Light Show na vaši prvi kaseti.«

Automata nas bo s svojimi »odbitimi« projekti verjetno preseščala še dolga leta. Bralcem pa polagamo na srce, da ni vredno kopirati samo Avtomatinih programov. Posneta glasba se pri masovnem kopiranju žal kaj kmalu zgubi. Če vas zanima alternativna scena v industriji zabave, se obrnite na naslov: Automata U. K. Ltd., 27 Highland Road, Portsmouth, Hants, PO4 9DA, England.



# DEUS EX MACHINA



IAN DURY



WRITTEN & DIRECTED  
BY MEL CROUCHER



DONNA BAILEY



COMPUTER PROGRAM  
BY ANDREW STAGG

AUTOMATA  
UK LTD



AND FRANKIE HOWARD  
AS THE DEFECT POLICE



# Kakšen vpliv imajo računalniške igre

VID PEČJAK

Vprašanje v naslovu si pogosto zadajajo starši in vzgojitelji, gledajoč otroke in mladostnike, ki presedijo ure in ure ob osebnem računalniku in pritiskajo in pritiskajo na gumbe ali ročice, medtem ko se na ekranu prikazujejo razne rakete, letala, labirinti pa vse mogoče pošasti itd. Spričo porabljenega časa in zavzetosti, ki se lahko sprevrže v pravcato zasvojenost, je zaskrbljenost razumljiva. Na vprašanje dobivamo dva značilna in skrajna odgovora: 1. Računalniške igre dvigajo učinkovitost mišljenja, bistrijo um, kalijo spomin itn. (kar izvira iz precej razširjene vere, da je računalnik nekak čudežen kamen modrosti). 2. Računalniške igre človeka poneumljajo, pobavijo in pasivizirajo. Ker ga tako močno pritegnejo, mu odvzamejo lastno razsodnost in morda celo osebnost. Kdo ima prav?

Zanesljiv odgovor bi dala šele ustrezna empirična študija, ki bi raziskala vpliv računalniških iger v kontroliranih razmerah. Ni dvakrat reči, da niso take študije že kje izvedli (zlasti zaradi pomemb-

ne vloge računalnikov v sodobnem življenju), toda ob kroničnem pomanjkanju tuje strokovne literature mi njeno poročilo ne more priti v roke.

Ko vrednotimo računalniške igre, ne smemo vreči vseh iger v isti koš in jih potem kar pavšalno oceniti kot primerne ali neprimerne v psihološkem smislu. Te igre se (tako kot vse druge) med seboj razlikujejo in zato je tudi njihov vpliv na mišljenje različen.

Med najbolj znane sodijo **arkadne igre**, kot so npr. Space Invaders, Phoenix, Defender, Penetrator ipd. Otroci jih zelo radi igrajo. Značilne so tudi za igralne avtomate. Igralec mora čim hitreje sestreliti letalo, se izogniti izstrelku, preskočiti na drugo polje ipd. Igre niso miselno zahtevne, potrebni sta samo natančna zaznava in hitro odgovarjanje. Ker so lahke in napete, zlahka pritegnejo otroke, tudi manj nadarjene. Večji del očitkov, ki jih kritiki naslavljajo računalniškim igram, leti prav na arkadne igre. Vendar kljub svojemu »neinteligentnemu značaju« niso tako »črne«. Igralca zabavajo; če je preveč duševno napet, ga sprostito. Pri dvoma, da razvijajo ročnost, hitrost reagiranja in okulomotorno koordinacijo. Kar pa zadeva zasvojenost, moramo pri-

znati, da zasvajajo tudi televizija, nogometno igrišče, slaščice in še marsikaj. Zasvojenost »arkadnimi igrami« je bolj posledica kot vzrok človekovih problemov. Zahtevnejši otrok itak ne ostane dolgo pri njih in se kmalu odloči za igranje drugih iger. Arkadne igre pa ga navdušijo ■ delo ■ računalnikom.

Podoben vpliv imajo **športne igre** (npr. tenis, nogomet, smučanje), ki ne razvijajo športnih veščin, temveč samo športni »firbec«. Sicer pa športne igre niso tako popularne kot arkadne.

Precej drugačne so **strateške igre**, ki zahtevajo, da igralec odkrije učinkovito strategijo igre (pravzaprav strategijo mišljenja), od katere je odvisen uspeh. Pri tem ■ postavlja hipoteze, ki jih nato preizkuša, sprejema ali opušta. Strateške igre gotovo razvijajo konvergentno, logično in analitično mišljenje, čeprav je težavno reči, kakšen domet imajo v igralčevem dejanskem življenju. ■ strateškim igram sodi večina tradicionalnih iger, ki so jih programirali za računalnike: šah, dama, othello ipd. Na trgu programov pa najdemo tudi celo vrsto novih strateških iger, ki jih prej nismo poznali, npr. Minsko polje. Igralec se mora premikati čez minsko polje z detektorjem in le ob dobri strategiji iskanja lahko pride na varno drugo stran. Najbolj priljubljena strateška igra pa je Pacman, ki je v resnici kombinacija strateške in arkadne igre. Štirje »duhovi« lovijo žogico po labirintu in igralec mora biti zelo domisel, da jim ubeži.

K miselnim igram sodijo tudi **igre avanture**, pri katerih mora igralec najprej odkriti pravilo igranja, da lahko potem doseže cilj. Ker so vprašanja besedna, razvijajo besedno sklepanje. To pa je odvisno tudi od avtorja programa, ker prenekatere pustolovske igre ne zahtevajo nič ali le malo sklepanja, bolj ugibanje. Sicer so te igre zelo zahtevne in igralec si mora nemalokdaj pomagati z risanjem zemljevidov in načrtov.

Med najbolj zanimive, vzpodbudne in obetajoče igre sodijo različne **simulacijske igre**, po vsebini in učinku podobne izobraževalnim programom, kakršne uporabljamo za učenje. Toda v nasprotju z njimi potekajo kot igra in zato bolje motivirajo igralca. Simulacijske igre so zabava in izobraževanje obenem. Med našimi lastniki spectrumov so najbolj znane

igre letenja ■ letalom. Zdaj pa so na pohodu povsem nove vrste simulacijskih programov, ki se uspešno vključujejo v šolsko učenje. Program Zaba omogoča igralcu, da model žabe secira, odstrani srce in druge organe, nato pa jih položi nazaj v trup. Le ob pravilnem seciranju in sestavljanju žaba spet skače. Še bolj zanimiv je program Celična obramba. Pri tej igri virusi in bakterije napadajo celice organizma, ki se brani ■ protitelesi. Obrambo vodi igralec. Igra je podobna arkadnim igram, vendar pridobi igralec veliko znanja iz imunologije. Sicer pa tudi pravi izobraževalni programi vključujejo v pouk igre. Igralec dobi za pravilne odgovore točke v igri biljarda, streljanju v tarčo ipd., zato sta reševanje nalog in učenje bolj zanimivi in vzpodbudni.

Osebnostno ne dvomim, da nekatere računalniške igre razvijajo ročno spretnost, druge znanje, tretje pa mišljenje. Imamo tudi slabe igre, ki ne razvijajo ničesar ali bore malo od tega. Računalniških iger pač ni mogoče presojati po kalupu.

Računalniškim igram pogosto očitajo, da razvijajo samo en način mišljenja, kar je verjetno res. Posebno pomanjkljive so pri vzpodbujanju ustvarjalnosti. Večina iger ne dopušča ustvarjalnih odgovorov, nekatere strateške igre jih dopuščajo delno. Toda mnogi otroci in mladostniki začnejo prej ali slej sami programirati igre. Najsi so še tako enostavne, vendarle pomenijo vstop v ustvarjalno življenje.

Računalniške igre pa gotovo ne vplivajo samo na mišljenje. Komunikacija z računalnikom lahko nadomesti komunikacijo z živimi ljudmi. Nekatere študije so že pokazale, da ustrezajo bolj intro – kot ekstravertnim ljudem. Najbrž pa tudi same vzpodbujajo introvertnost, čeprav gre tudi v tem primeru morda bolj za posledico kot za vzrok. Tega opozorila ne navajam zato, da bi te igre omejevali, marveč zato, da ■ jih dopolnjevali z resničnimi socialnimi odnosi v raznih krožkih, na izletih, predstavah, v socialnih igrah itd. Čisto nekaj drugega je, če se igramo »Človek, na jezi se« z nasprotnikom, ki se razburja, preklinja, poskakuje, kot z računalnikom, ki samo sporoči: »Izgubil sem.« Predno si je moj sin Jernej nabavil računalnik, sva skoraj vsak dan igrala šah. Ko pa je dobil svoj spectrum in šahovske programe, je igral šah samo še z računalnikom. Dopovedoval mi je, da je računalnik primernejši igralec, ker lahko povleče potezo nazaj, ker mu analizira napake, predlaga boljše poteze itn. Nazadnje sva našla rešitev. Vsak od naju je igral šah z računalnikom, potem pa sva primerjala točke. Kdor jih je dobil več, je bil zmagovalac.





# »Mojstrsko miselnost je zamenjala še nevarnejša inženirska miselnost...«

**Predstojnik Instituta Jožef Stefan dr. Tomaž Kalin**

je diplomiral z delom Absolutna usmeritev nevtronskega izvora in se nato na tretji stopnji specializiral v nuklearni tehniki. Doktoriral je s temo Korekcije večkratnega sipanja tehničnih nevtronov. V sedemdesetih letih je delal intenzivno na področju računalništva, tako doma kot v tujini. V okviru instituta je bil recimo nosilec raziskovalne naloge Računalniško omrežje, v letu 1977/78 pa na mestu tehničnega pomočnika direktorja mednarodnega projekta Evropska računalniška mreža. V nadaljevanju projekta COST 11 je prevzel strokovno vodstvo in v letih 1981–1984 delal v Joint Research Centru Evropske gospodarske skupnosti (Ispr, Italija). Od leta 1970 je bil član mnogih komisij za izbor računalniške opreme, opravljal svetovalsko dejavnost s področja komunikacij in načrtovanja sistemov. Z dr. Kalinom se je pogovarjal glavni in odgovorni urednik Mojega Mikra Vilko Novak, posnetke pa je napravil sodelavec instituta Marjan Smerke.



— Na nedavnem posvetovanju ekonomistov v Opatiji je bilo slišati pomisleke o pospešenem razvoju elektronske industrije, češ da je pri iskanju kar najhitrejšega izhoda naših težav smotrnejše dati prednost nekaterim drugim dejavnostim, npr. pridelovanju hrane. Kako sami gledate na problematiko srednjeročnega razvoja, še zlasti v optiki opaznih težav, da bi znova vlagali v zastarele veje, ki so povrh včasih tudi ekološko sporne (npr. težka industrija) ali pa oprte na poceni delovno silo (recimo tekstilna industrija)?

»Mislim, da je naša kriza posledica pomanjkanja znanja. Junija me je na neki konferenci v Angliji presunilo, ko sem pri branju seznama udeležencev ugotovil, da jih najmanj dvesto od kakih petstotih prihaja iz majhnih firm, za katere človek sploh še ni slišal. Videl sem, da na specializiranem področju računalniških omrežij deluje sto, dve sto firmic pa še cel kup univerz. Skratka, tam je znanje in iz znanja se nekaj rodi. Pri nas pa bi mogli na prste dveh rok prešteti ljudi, ki so strokovnjaki za področje telematike. In rezultat, kot vidite, je položaj Iskre Telematike.

Tekstilna industrija s poceni žensko delovno silo, industrija, ki ima zdaj dovolj akumulacije, pa v resnici že prihaja k nam spraševati, kaj naj napravi. Kajti skrbi jo prihodnost, saj vidi, da v svetu kompjuterizacija tekstilne industrije že ogroža poceni delovno silo.

Odgovor na njihovo in na podobna vprašanja ni preprost. Mi z lahkoto sodelujemo z organizacijami, ki imajo lastno znanje. Hude težave pa se pojavijo v sodelovanju tam, kjer tega znanja ni; mi lahko zagotovimo samo idejo, laboratorijski prototip, oni pa morajo sami razviti proizvodni proces. Model, ki ga skušamo doseči je takšen, ka-

kršnega smo zastavili v sodobnem sodelovanju z Iskro na področju razvoja elementov: Iskrini ljudje delajo v naših skupinah, se pravi, delajo skupaj z nami, potem ■ proizvod v svojo organizacijo prenesejo prav tisti, ■ so v resnici sodelovali pri samem razvijanju.

V prvih letih po vojni so vsi vzneseno mislili, da bo znanost rešila svet, dala odgovor za vse težave, in to zlasti fizikalna znanost. To je bila posledica šoka, ki ga je povzročila atomska bomba. Naložbe v jedrsko fiziko so bile sicer koristne za cel kup osnovnih raziskav, tehnološko je napredovala tudi industrija, vendar se svet ni dokopal do prave rešitve. In potem, pred kakimi desetimi leti, se je pojavila negativna reakcija, usihati je začel denar za jedrske raziskave... Zdaj nas je zajel, kot kaže, nov val evforije, in sicer spet stavimo vse na mikroelektroniko, računalništvo, informatiko, umetno inteligenco, v drugem sklopu pa je biotehnologija, genetski inženiring.

Zato je težko napovedovati, kaj bo ■ vsega tega. Morda je rešitev neke druge. Ne vem, ali nas bo Jugoslovane spravilo iz težav, če bomo začeli nemudoma vlagati v mikroelektroniko, računalništvo, bioinženiring. Vem pa, da nas bo pobralo, če v vse to ne bomo investirali! Kajti če v to ne bomo vlagali, bomo izgubljali sposobnost družbene reprodukcije in s čedalje večjo hitrostjo bomo drveli navzdol po toboganu, katerega spodnji konec je v megli... Sicer pa to velja za celotno področje raziskovalnih dejavnosti. Na eni strani moramo investirati v raziskovalno dejavnost, na drugi strani pa ■ aplikativne, razvojne naloge. Ampak zares v tem vrstnem redu, kajti na tem področju nam visoka tehnologija žal nič ne pomaga. Če postavite fabriko za sto milijonov dolarjev, nimate pa znanja, potem boste ves čas ostali suženj licenc. Iskra Telematika je tak

primer: iztekla se je zastarela licenca, zdaj pa visi usoda tovarne na tem, ali bodo dobili novo licenco... V tem je napaka: takšna industrija ne more živeti od licence do licence.

— Še ena pogosta dilema v javnih razpravah: ali naj razvijamo tako hardware kot software oziroma ali naj damo prednost predvsem znanju, češ da same strojne opreme ne bomo mogli izdelovati tako hitro, dobro ■ poceni kot v tujini...

»Ni enostranskega odgovora! Verjetno pa je aplikacija tisto, kar je najbolj pomembno. Seveda, aplikacija je vedno samo kompletna, se pravi, napraviti moraš tudi opremo. ■ tem seveda ne mislim, da se moramo lotiti izdelave vseh računalnikov, od osebnega in hišnega pa do velikih sistemov. Ne, pač pa se moramo posvetiti aplikacijam v robotiki, procesni kontroli, tudi pri štedilnikih, igračah. Kajti če ne bomo tega obvladali, bomo lahko prodajali sam les pa baker pa jeklo...

Aplikacija seveda zahteva, da razvijamo tudi določen hardware. Nima sicer smisla izdelovati standardne elemente, recimo čipe. Ima pa smisel izdelovati recimo vezja po naročilu, poiskati prazne prostore, nekaj, kar lahko naredimo za druge, ker velikih firm ta stvar ne zanima. Opraviti imamo torej ■ specializiranimi aplikacijami.

— O zaostajanju naše elektronske industrije in na sploh informatike je bilo že dovolj tavanja. Povejmo zato bralcem raje kaj spodbudnega. Kaj je vaš inštitut napravil na tem področju in kakšni so vaši kratkoročni načrti?

»Imamo najprej kadre, ki so se prekalili z delom — z osnovnimi raziskavami, ob razvojnih načrtih. Poznate skupino, ki je na svojem področju v samem ospredju zanimanja: to je skupina, ki se ukvarja z umetno inteligenco, ►





druga, manjša, pa s teleinformatiko. Med nekaj zanimivimi razvojnimi nalogami moram omeniti še načrtovanje s uporabo računalnika, da ne govorim o stvarih, ki smo se jih lotili že prej.

Med opravljenimi nalogami je razvoj mikračunalnika PMP 11, ki ga mogoče sorazmerno poceni izdelovati, tako da bi mogel konkurirati hišnim računalnikom, ki se obetajo našemu trgu, seveda upoštevaje razlike v zmožljivosti in značilnosti. Nikakor ne smemo spregledati robotike: začelo se je v sodelovanju z beograjskim Inštitutom Mihajla Pupina, nadaljevalo z Gorenjem – zdajle gre v maloserijsko proizvodnjo pet njihovih robotov. Naši kolegi so z velikimi napori dosegli, da se bo vsa slovenska industrija, ki jo to področje zanima, združila v posebni robotski raziskovalni enoti, kjer bodo začrtali smeri za naslednjih pet let.

Potem moramo seveda zadovoljstvom ugotoviti, da smo v samem svetovnem vrhu na področju električne stimulacije udov, se pravi, na področju medicinske elektronike. Zunaj slišite ropot: sezidali bomo robotski laboratorij, v katerem bo tudi čisti, brezprašni prostor za montažo tako imenovanih implantov, s katerimi naj bi pomagali invalidom, da bi lepše živeli. Stvari bodo prekušali na Švedskem, v Ameriki. Da, lahko rečemo, da so to uspehi na široki fronti.

Ob tem pa naj poudarim še nekaj: robotska enota je projekt, ki smo si ga zamislili tako, da bodo v njem sodelovale delovne organizacije, ki med seboj sicer konkurirajo, toda sredstva bodo združevale prostovoljno in ne prek davčnih mehanizmov. Za nas, ki smo med pobudniki tega projekta, je seveda velika odgovornost, da vse to organizacijsko, pa tudi strokovno pripeljemo tako daleč, da bo zaživel.

— **Delež elektronike, informatike v delu vašega inštituta?**

«Približno tretjina ljudi... Pri tem pa se otepamo z manjšo težavo, je pri skupinah, o katerih sem pravkar govoril, niti ni opaziti, jo je čutiti pri drugih. Namreč, če hočemo pokriti razvojne stroške, moramo sami izdelati nekaj deset naprav. Ker je tako rekoč nemogoče najti industrijskega partnerja, ki bi razumel, kaj pomenijo razvojni stroški. To je tudi razumljivo, saj so naše delovne organizacije do nedavna samo kupovale licence, licence za zastarele proizvode, licence, ki jih je tudi ponudnik prodal s čistim dobičkom. Zaradi takšne miselnosti je zelo težko najti partnerja, ki bi bil pripravljen pokriti resnične stroške in prispevati za nadaljevanje razvoja.

Značilen primer je grafična plošča za ter-

minal. Pri nas smo navaden terminal, kakršnega izdeluje Gorenje Peka, razvili v visoko ločljiv črno-bel grafični terminal. Predlagali smo industriji, ki naj bi take terminale izdelovala, da bi nam delno povrnila denar za razvojne stroške, a da bi ostala zainteresirana za razvoj, smo še predlagali, naj bi dobivali delež od prodaje. To je standarden postopek, s katerim se vsi strinjajo, kadar se



pogovarjajo recimo z Nemci. Po dolgih pogajanjih so nam bili pripravljeni plačati le enkratno odškodnino, vse drugo pa jih ni več zanimalo. Glejte, to je tipičen mezdni odnos, ne pa združevanja sredstev in dela, o katerem toliko govorimo.

— **Vaš inštitut so že večkrat omenjali kot zgled plodnega sodelovanja med znanostjo in proizvodnjo. Vendar ste sami nedavno omenili, da pešajo osnovne raziskave, torej liste, ne dajo vedno takojšnjega sadu. Ali je to posledica preobremenitve z vsakdanjim delom, in koliko je v tem sicer spodbudnem sodelovanju z industrijo prinesel servisne dejavnosti, služenja kratkoročnim interesom? Kako torej v naših razmerah položiti dvojni tir: zagotoviti po eni strani raziskovalcem sredstva, čas in »duševni mir«, da bi mogli razvijati zamisli, ki jih na prvi pogled ni mogoče ovrednotiti z izvoznimi dolarji, po drugi strani pa nadaljevati kooperacijsko proizvodno delo?**

«Najprej znan podatek: 30 odstotkov raziskav v našem inštitutu pokriva družba s tako imenovanimi združenimi sredstvi, 70 odstotkov denarja pa dobimo sami na trgu. Ali, povedano z domisljico našega kolega: v svetu je znanost na budžetu, industrija pa na trgu, medtem ko smo pri nas mi na trgu, industrija pa na budžetu... Zdaj se je še lakra pridružila vsem drugim proračunskim industrijam! In terja, verjemite mi, velikanške napore, da bi za izvedbo prav majhnih nalog dobili recimo sto starih milijonov. Dogovarjanja, pogajanja, čez tristo pogodb... in naši vodilni raziskovalci so potem pač obremenjeni s vsem tem.

Toda po drugi strani smo zato v dosti boljšem gospodarskem položaju kot v obdobjih, ko smo živeli od proračuna. Ne skrbi nas toliko za nas, pač pa nas skrbi, kakšne bodo posledice takšnega odnosa do znanosti za vso družbo. Namreč, kaj pomeni to, da ne dobimo več naročil za osnovne raziskave?

To pomeni, da nam družba ne naroča več kadrov. Kakšne kadre bi morale dajati raziskovalne ustanove, seveda tudi univerza? Na postdiplomskem študiju je zdaj že več kot 30 odstotkov samoplačnikov, ljudi. Tako rekoč »ilegalno« hodijo na predavanja, popoldne od štirih do osmih, ker nočejo imeti težav v svoji delovni organizaciji. Moralo pa bi biti tako, da bi raziskovalne ustanove ponujale delovno mesto za postdiplomski študij ali pa laboratorijski prostor, v katerem bi ti kadri raziskovalno delali – morda bi ta študij plačali sami ali pa bi ga plačala njihova delovna organizacija. Takšne kadre imam v mislih.

Tako pa se nam spet dogaja, da nam naši kvalitetni kadri odhajajo v industrijo, kjer so bolje plačani in kjer mirneje živijo, namesto da bi bilo nasprotno. Mirneje živijo, manj naporno; ne trdim, da manj delajo, toda pritisk je bistveno manjši kot pri nas. To je



problem, ki ga ne bi smeli podcenjevati: ljudje, ki se pri nas navadijo tistega, čemur pravimo raziskovalno mišljenje, se počasi navzemajo nečesa drugega, namreč tako imenovane inženirske miselnosti. To pa je škodljivo in nevarno.

Pri nas smo včasih poznali mojstrsko miselnost. To smo, kot se grdo reče, presegli. Zdaj poznamo inženirsko miselnost, ki je v resnici še nevarnejša. Inženirska miselnost pomeni, da verjameš v uspeh, če boš samo prekladal, preštavljal in obračal staro znanje, tisto, ki si ga pridobil pred dvajsetimi leti, ko si hodil v šole. Skratka, to je mišljenje, da bomo mogli razvijati nove tehnologije, tehnologije prihodnjega stoletja, ne da bi še kdaj prebrali kako knjigo.

In prav zato, ker se je ugnezdila takšna inženirska miselnost, imamo težave s tretjo stopnjo študija, prav zato ni nič z izobraževanjem ob delu. Oglejmo si tehnološka področja, recimo elektroniko, računalništvo: izobraževanje bi moralo biti na tem področju kontinuirano, kajti znanje v petih letih zastari. Se pravi, nekdo, ki dela v elektronski industriji, bi moral vsaj dva meseca na leto porabiti za dopolnilno izobraževanje, če neče zaostati.

— **Uredništvo Mojega mikra se je z vašim inštitutom dogovorilo o sodelovanju s strokovnjaki za računalništvo. Tudi to je pohvalen zgled, kajti za naše strokovnjake na splošno velja, da se redkeje pojavljajo v vlogi tolmačev vašega, kar je**



novega v znanosti, tako da je ■ naloga v glavnem prepuščena novinarjem. V tujini nasprotno tudi vrhunski strokovnjaki skrbijo za popularizacijo znanosti, za »image« svoje dejavnosti, firme ali kar samega sebe. Kaj je krivo za odsotnost naših raziskovalcev na stolpcih nespecializiranega tiska, radla in TV? Preobremenjenost z delom? Ker ne čutijo potrebe po tovrstnem samopotrjevanju? In še nekaj: tuji znanstveniki znajo zelo poljudno pojasnjevati tudi zelo zapletene stvari, medtem ko se našim strokovnjakom pogosto zdi kar pod častjo, da ■ se spustili na raven preprostega pisanja, oziroma tega niso večeli...

»Znana anekdota pripoveduje, da so slovi tega danskega fizika Nielsa Bohra povabili, naj ■ predaval pred širšim občinstvom. Bili so zelo presenečeni, ko je rekel, da potrebuje za pripravo en mesec. Pa je odvrnil: v fizikalnem društvu lahko predavam jutri, za društvo inženirjev in tehnikov potrebujem en teden, za javno predavanje pa en mesec. V stroki se o nekaterih stvareh pogovarjamo med seboj v nekakšni latovščini in predvidevamo, da sogovornik o stvareh že nekaj ve. Potreben je velikanski napor, da napišeš preprost članek, da pripraviš predavanje.

V tujini je preprosto več ljudi, ki delajo na istem področju. In po naravnem zakonu je na vsakem področju nekaj povprečnejšev, pa nekaj tistih, ki jim pravimo geniji, torej ljudje, ki potiskajo stroko naprej, ima-

bodo takšne težnje trčile še ob eno oviro: strah statistično-birokratskih struktur, da ■ informacije krožile mimo njih, brez nadzora državnih organov (SDK, policije in drugih), ne samo med republikami, temveč tudi čez državne meje... Skratka, gre za fenomen, ■ ga plastično upodablja Orwellov »Big Brother«...

»To so opazili prav v tujini, ne mogoče v vsej družbi, kjer je dostop do informacij drugačen kot pri nas, ampak v firmah, v velikih organizacijah. Ko so tam postavili terminale tudi nižjim vodjem – referentom, kot bi rekli po naše – in so dobili ■ ljudje kar naenkrat vpogled v podatke, ■ so jih do tedaj imeli samo višji managerji, se je pokazalo, da to v resnici ogroža višja vodstva; ta so dotlej s podatki, ki so jih imela v rokah, kontrolirala ljudi. In to je nekako spremenilo metodo vodenja, kajti zdaj moraš nastopati z argumenti, ne ■ podatki, ■ jih imaš samo ti.

Način funkcioniranja se v družbi prav gotovo spremeni, če so ljudem na razpolago novi informacijski mediji. Vendar od vsega skupaj ne smemo pričakovati preveč, kajti navsezadnje mora tudi podatke za bazo podatkov nekdo dajati. Ti podatki so lahko surovi, taki, da jih lahko priklješ v svoj osebni računalnik in jih potem predelaš, lahko pa so že »prežvečeni«. Prav taki pa so podatki, s katerimi imamo večinoma opravka. Tistih originalnih podatkov, iz katerih bi se res dalo kaj iztisniti, ni tako rekoč nikjer. Pri nas res nismo naklonjeni takšnemu načinu razmišljanja, takšnemu gledanju na stvari. Pritiskamo recimo pečat strogo zaprtega na podatke, ki jih lahko prebereš v Financial Timesu.

Slaba infrastruktura? Telefonija je dosti dobra, res pa je, da imamo premalo telefonov, ker smo prišli do tistega roba, ko si preprosti ljudje telefona ne morejo več privoščiti, ker priključek preveč stane. Bistvena težava je ta, da je pri nas premalo »odvečnega denarja«, da se tako izrazim. Zakaj je recimo pri nas manj osebnih računalnikov? Zaradi težav z uvozom? Tudi, čeprav smo to oviro preskočili s »švercanjem«. Toda v mislih imam tiste osebne računalnike, ki človeku pomagajo pri njegovem delu. Zakaj tega ni? Preprosto zato, ker profesionalcu v Ameriki ni prav nič tež-

ko odšteti za osebni računalnik tisoč dolarjev, pri nas pa je tisoč dolarjev tretjina denarja, ki ga na leto dobi tisti, o katerem ljudje že sprašujejo, od kod mu denar.

Iz enakega razloga moramo podvomiti, ali se bo pri nas obnesel videotekst. Kot veste, ptt pričakuje, da ga bomo vpeljali do leta 1990. Ko so v Angliji pred leti uvajali ta sistem, so načrtovali po milijon priključkov v enem letu. Kljub temu, da je zdaj v Angliji na videotekstu ■ kakih 200 tisoč strani, ■ informacijami o marsičem, pa je število naročnikov bistveno manjše, kot so pričakovali, in pri tem je večina naročnikov organizacij, firm. Ne torej zasebnikov, iz čisto preprostega razloga, ker je za zasebnike to predrago.

Če povzamemo, tistega denarja, ■ je »odveč«, denarja, ki ga ljudje porabijo za stvari, ■ niso življenjsko nujne, je v Angliji premalo. Iz enakega razloga ■ množični telematiki pri nas nismo začeli niti razmišljati, kaj šele, da bi kaj ukrenili. Nekaj skušajo napraviti v turizmu. Te stvari nikakor niso preproste, marsikje o njih preveč površno razmišljajo in se ne zavedajo tehničnih zapletov, skritih v ozadju. Poznamo primer, ko v Sloveniji že tri leta skušajo povezati dva računalniška sistema pri policiji in statistiki, pa preprosto ne gre, ker ni ustrezne programske opreme.»

– Veliko ste sodelovali v mednarodnih institucijah. Ali bi lahko iz svojih izkušenj opozorili bralce na probleme mednarodnega sodelovanja, konkurenčnega boja, zapiranja informacij in monopolističnih težnj na področju računalništva (mislimo zlasti na vaše zveze z organizacijo ESPRIT)? In v zvezi s tem še čisto osebno vprašanje: koliko časa lahko v okviru svojih vodstveno-administrativnih dolžnosti posvetite stroki?

»ESPRIT je projekt Evropske gospodarske skupnosti, vreden približno poldrugo milijardo ecujev. V Bruslju so sklicali konferenčni teden, v katerem so poročali o delu štirih, petih suplin, na primer s področja mikroelektronike, umetne inteligence, računalniške informacijske mreže itd. Dva dneva pa sta bila namenjena še za planiranje naslednjega štiriletnega obdobja. Prijavljen sem bil za sodelovanje na vseh posvetih, sploh me pa niso obvestili, kje bo načrtovalno nadaljevanje konference. In ko sem iskal pojasnilo, so mi rekli: Oprostite, toda žal ne morete sodelovati, ker vaša država ni članica EGS. Na moj ugovor, da sem vendar tri leta vodil enega od projektov s področja telematike oziroma teleinformatike, so mi odvrnili: Zares nam je žal, mi vas sicer dobro poznamo, toda pri načrtovanju preprosto ne morete biti poleg... To nakazuje, kako zelo občutljivo je to področje: čeprav sem bil predstavnik države, ki še zdaleč ne more biti konkurenčna, niso dovolili, da bi kdorkoli »prisluškoval«.

A glede osebnega posvečanja stroki: da, časa je malo, kajti poleg vodenja inštituta imam obveznosti na fakulteti za elektrotehniko. Poskušam sodelovati s skupino, ki se pri nas ukvarja s telematikom, ampak z velikimi težavami. E kolegom iz Milana piševa strokovno razpravo – in zamujava. Zavedam se teh težav in zato skušam tole pisarno tako organizirati, da bi se mogel malo več posvetiti tudi stroki. Kajti takole mislim: nisem več mlad, sem pa premlad, da ■ samo brkljal po papirjih...»



te pa tudi ljudi, ki se v resnici strokovno ne odlikujejo, vendar jim je prirojeno več čuta za komuniciranje kot za samo tvorno delovanje. In tisti pač pišejo recimo za New Scientist.

Za raziskovalce našega inštituta moram vendarle reči, da so kljub preobremenjenosti z vsakdanjim delom nad slovenskim povprečjem. Res pa je, da te dejavnosti nimamo tako organizirane, da bi bila sistematična, čeprav se pojavljamo na televiziji, v Delu, v Življenju in tehniki.»

– Vrnimo se k informatiki. Njen razvoj pomenijo tudi široko razpredena omrežja, ■ omogočajo kroženje in izmenjavo informacij. Vemo, da je ovira na poti do takšnih sistemov pri nas slaba infrastruktura (telefonsko omrežje itd.). Vendar je slišati tudi ocene, da





# Jugoslavija ne bo več informacijska oaza

MOJCA VIZJAK-PAVŠIČ

**J**ugoslavija je oaza sredi razvite, informacijsko povezane, čedalje bolj integrirane in turistično silno dejavne Evrope. Zanesljiva, kakovostna in hitra obdelava podatkov ter takojšen dostop do informacij sta imperativ današnjega poslovnega, čedalje bolj pa tudi zasebnega življenja. Za hitro razvijajoče se sodobne družbe sta ustrezna organiziranost in obvladovanje informacijskih procesov ključnega pomena. Na tem področju v Jugoslaviji silno zaostajamo. Pri nas še ni oblikovane ustrezne družbene zavesti o pomenu informacijske tehnologije, brez katere se ne moremo več uspešno vključevati v mednarodni trg. Takšno je bilo tako rekoč enotno mnenje vseh udeležencev nedavnega posveta na temo »Računalniško podprt informacijski sistem za potrebe turizma« v Radencih, kjer so se zbrali številni turistični in gostinski delavci iz vse Slovenije.

## Informacijska tehnologija – temeljno gibalno večje produktivnosti

Dobra informacija je eden od odločilnih dejavnikov uspešne ponudbe in prodaje v turistični sezoni, je uvodoma dejal **Leopold Perc**, direktor Centra za turistično in ekonomsko propagando pri Gospodarski zbornici Slovenije, kjer je vzniknila pobuda za vzpostavitev računalniško podprtega informacijskega sistema na področju turizma pri nas. Ob tem so razpravljajci opozorili, da v razvitem svetu (tudi v Avstriji in Italiji) informacijsko tehnologijo pospešeno uvajajo, saj pomeni temeljno gibalno za povečanje učinkovitosti, racionalnosti, konkurenčnosti in produktivnosti. Za ponazorilo naj navedemo le tale podatek: v razvitih deželah vlagajo v informacijsko tehnologijo od 200 do 500 dolarjev, pri nas pa manj kot 5 dolarjev na prebivalca. Prav tako podjetja v razvitih državah porabijo od 1,5 do 3 odstotka realizacije za informatiko, pri nas pa manj kot 0,5 odstotka v gospodarstvu (ta podatek velja za tiste, ki imajo avtomatsko obdelavo podatkov) oziroma 0,7 odstotka v negospodarstvu.

Za ilustracijo si oglejmo, kaj po-

nuja svojim uporabnikom **Esco Reisen**, ena od največjih švicarskih potovalnih agencij, ki ima več kot 300 podružnic po vsej deželi. Pred kratkim je **Esco Reisen** svoje poslovanje s turisti posodobila z interaktivnim računalniškim sistemom, pri čemer je uporabila tehnike **viewdata** in **lasersko video** tehnologijo. Tako na zaslonu niso neposredno dostopne le vse podrobnosti v zvezi z načrtovanim potovanjem, denimo čas odhoda, prihod v hotel, morebitni izleti itd., temveč tudi polna filmska informacija, turistu vizualno predstavi letoviške kraje, tamkajšnje hotele... Popotnik se lahko odloči za rezervacijo v kakšnem kraju šele po natančnem ogledu različnih posnetkov.

In kaj pripravljajo Američani v povezavi s Britanci? Prihodnje leto bo prebivalec Minneapolisa v ZDA (primer povzemamo po julijemskem **New Scientistu**) v krajevnem turističnem uradu lahko kupil vozovnico za izlet v Stratford, kjer si bo ogledal Shakespeara, v organizaciji britanske potovalne agencije. To bo plačal, ne da bi mu bilo treba s komerkoli govoriti, ne bo mu treba dvigniti telefonske slušalke niti poslati pisma z rezervacijo. »Kaj pa je pri tem novega?« boste rekli. »Take elektronske transakcije so v razvitem svetu že tako rekoč splošne in vsakdanje.« Toda dejstvo je, da niso. Mreža, ki jo gradijo **British Computer Company**, **ICL** in **AT&T** (na razpolago bo vsakomur, ki bo pripravljen kupiti potrebno opremo in plačati dva penija za klic), bo prvo tovrstno omrežje, ki bo omogočilo nacionalno pokrivanje Velike Britanije in dostop v Ameriko. Trenutno **AT&T** že upravlja mrežo, imenovano **Net 1000**, ki omogoča ameriškim poslovnem elektronsko medsebojno komunikacijo. Družba, ki sodeluje z **British Computer Company** in **ICL** pri gradnji podobnega omrežja v Veliki Britaniji, bo nato povezala ameriško in britansko mrežo v enoten sistem ter s tem ustvarila nevidno poslovno pot nad Atlantičnikom.

## Javno omrežje za prenos podatkov v Sloveniji že prihodnje leto

Kaj pa je na tem področju novega v Sloveniji oziroma Jugoslaviji? Kot je udeležence posveta v

Radencih seznanil **Pavle Meše**, vodja razvoja pri Združenih organizacijah Slovenije, bo v Sloveniji predvidoma začelo delovati javno omrežje za prenos podatkov že prihodnje leto. Omrežje, ki ga bo vzdrževal **ptt**, bo poskrbelo za kvaliteten in zanesljiv prenos (do milijonkrat!), bo fleksibilno in bo omogočalo povezavo različnih računalniških sistemov, pa tudi uvedbo telematskih storitev, kot so videotekst, teletekst, faksimile itd. Javno omrežje za prenos podatkov je neprimerno hitrejšo od komutiranega telefonskega omrežja. Največja hitrost v komutiranem omrežju je 4800 bitov na sekundo (v najugodnejših primerih), medtem ko zakupljeni vodi omogočajo prenos 9000 bitov/s, in to duplexno (hkrati v obeh smereh). Omrežje ne bo imelo posebnih vodov, ampak bo uporabljalo iste kabelske in radijske povezave kot drugi omrežji – telefonsko in telegrafsko. Ločilo se bo le po specializiranih posredovalnih napravah (centralah), prenosnih napravah in terminalih. To omrežje bo enakovredno drugim dvema in povezano v enotni sistem.

Omrežje bo delovalo na podlagi paketne komutacije, po CCITT standardu X. 25, ki ureja tri spodnje ravni mrežne arhitekture. Paketna komutacija omogoča optimalno obremenitev omrežja oziroma enakomerno obremenitev posameznih prenosnih poti, s tem da se sporočila razdelijo v pakete, ki lahko potujejo po različnih poteh, v odvisnosti od obremenitev teh poti, do sprejemnika, kjer se ponovno združijo. Omrežje nikoli ne zavrača vzpostavitve zveze (kot na primer komutirano telefonsko omrežje); pri veliki obremenitvi oblikuje čakalne vrste, kar sicer lahko nekoliko podaljša prenos.

Omrežje bi morali graditi enotno in hkrati po vsej Jugoslaviji

## Omrežje bi morali graditi enotno in hkrati po vsej Jugoslaviji

Pri telefonskem omrežju se za računa ves čas, ko traja zveza, ne glede na to, kaj se na zvezi dogaja, ali se podatki prenašajo ali ne. Pri paketni komutaciji pa merimo obremenitev samo s količino prenesenih podatkov in ne trajanjem zveze. To omogoča čisto drugačno tarifno politiko. Zdaj je v Sloveniji na razpolago

Agencija **Esco Reisen** je pred kratkim posodobila svoje poslovanje z interaktivnim računalniškim sistemom, pri čemer je uporabila tehnike **viewdata** in **lasersko video** tehnologijo.

100 priključkov, ki so v glavnem že razprodani, je povedal **Pavle Meše** in dodal, da morali omrežje za prenos podatkov graditi enotno in hkrati po vsej Jugoslaviji. Ta problematika ne bi smela biti prepuščena posameznim združenjem **ptt** organizacij ali proizvajalcem opreme. Ker pa slovenska pobuda ni mogla ogreti ustreznih dejavnikov drugje v državi, so se naše **PTT** organizacije odločile za samostojno akcijo. Upale so, da bodo tako vzpodbudile druge. In res se projektu bolj ali manj zavzeto že priključujejo strokovnjaki iz drugih republik. **Neven Mavra**, predstavnik Mladosti iz Zagreba, ki je udeleženec demokratskega hotelske informacijskega sistema, je ob tem dejal, da vlija slovenska izkušnja Hrvaški pogum za podobno akcijo, ki bi jo morali seveda v čim krajšem času uresničiti.

**Alenka Mišić**, sekretarka Gospodarske zbornice Slovenije za informiranje in vodja delovne skupine za računalništvo pri Splošnem združenju gostinstva in turizma Slovenije, je sedanji čas označila kot »trenutek velike pripravljenosti za večji zalet v sodobnejše tehnološke rešitve«. Z njimi se je treba odločno približati tistim deželam, katerim turistične organizacije, devizno pozitivne izvoznice, najbolj neposredno navezujejo stike in ki vlagajo velike napore v to, da ne bi izgubile svojega deleža v zapleteno odzivajočem se svetovnem turističnem trgu, je poudarila **A. Mišić** in nadaljevala: »V sosednjih turistično usmerjenih državah prehajajo od zaprtih sistemov k odprtim in povezanim informacijskim sistemom, v katere se gostje vključujejo preko tv ekranov ali drugače, oziroma so programske rešitve za spremljanje poslovanja čedalje bolj premišljene in dajejo





slutiti velike prihranke v notranji organizaciji dela. Glede na načrte posameznih organizacij združenega dela lahko sklepamo, da je turizem in gostinstvo leto 1984 prelomno v njihovem razmišljanju, saj se dokončno obračajo od klasičnih računalniških obdelav na področju knjigovodstva in osebnih dohodkov v iskanje primernih rešitev za spremljanje turistične ponudbe.

### Obetavni načrti naših gostinskih in turističnih delavcev

Pri Kompas na primer načrtujejo razvoj poslovno informacijskega sistema na sedmih področjih. To so: kongresni turizem, booking za domači turizem, klub hoteli, hiše za tuje goste, distribucija avtobusov, izleti za tuje in domače goste, rent-a-car. Delovna organizacija Emona hoteli predvideva, da bodo v kratkem vzpostavili poslovno informacijski sistem, najprej za portoroške hotele. TOP Portorož naj bi postavil nov računalniški sistem, ki bo najprej omogočil interaktivno sprejemanje rezervacij ter recepcij v delovni organizaciji, in to za hotele, avtobuse, zasebne sobe, marine in terme. Pozneje bodo povezali te obdelave z obdelavami notranjega poslovanja: postopoma bodo nadomeščali sedanje sisteme z novimi, ki bodo podprti s sodobnejšo programsko opremo. Hotel-sko podjetje Gorenjka načrtuje nakup računalnika, s katerim bodo zajeli poslovanje s gostom in notranje poslovanje. HTP Bled želi poenotiti posodobitev na ravni delovnih organizacij oziroma krajev. Alpetour predvideva računalniško spremljanje prodaje v turizmu, Radenska pa načrtuje rezervacije hotelov ter obračun hotelskih in zdravstvenih storitev.

Ob tem ne gre za usklajeno akcijo turističnega gospodarstva in gostinstva, temveč za iskanje rešitev, kot jih narekujejo razvojni cilji posameznih delovnih organizacij. Drugače kot tu pa v splošnem

združenju za promet in zveze že nekaj časa načrtujejo skupne akcije. Računalniško podprte informacije v železniškem voznom redu naj bi v kratkem pripeljale do računalniško odprtih informacij o vozniških redih. Že prihodnje leto naj bi tesneje povezali avtobusne terminale, delovati pa naj bi začel tudi avtobusni in železniški rezervacijski sistem ter sistem prodaje kart za avtobuse in vlake.

Delovna skupina za računalništvo pri splošnem združenju za turizem in gostinstvo, ugotavlja, da je nujno potreben tudi koncept skupnega informacijskega sistema za turistično ponudbo Slovenije. Poleg informacij naj bi bile v njem poslovne ponudbe delovnih organizacij. Sklenili so, da je treba določiti vsebino skupne baze podatkov in oblikovati skupne temelje, na katerih bi bilo mogoče zgraditi računalniško podprt informacijski sistem. Ta naj bi povezoval ponudbo delovnih organizacij in jih vključeval v prodajo Jugoslavije po eni strani oziroma v ponudbo na tujih tržiščih. Septembra se je delovna skupina dogovorila, da se v konceptu ne bodo omejili samo na skupno oblikovanje informacij, temveč naj bi delovne organizacije omogočile dostop do svojih rezervacijskih in recepcijskih oziroma prodajnih sistemov. To pomeni iskanje enotnih standardiziranih rešitev in vsebinsko opredelitev podatkov za obstoječe ali bodoče računalnike, pa tudi enotne aplikacijske rešitve. Domenili so se še, da naj bi oblikovali regionalne ponudbe in iz njih skupno slovensko, pri tem pa naj bi se večje delovne organizacije najprej vključevale v regionalno ponudbo in šele iz te ustvarjale lastno na ravni DO. Tako bi omogočili organsko tvorbo ponudbe kraja in vključevali vanjo vse prireditve in druge dejavnosti, je dejala Alenka Mišič. Te prvine, ki morajo dati veliko prostora splošnim, prometnim in turističnim informacijam, bi bile namreč v nevarnosti, če bi se odločili za podjetniški princip.

### Sistem videotex tudi pri nas

V naslednji fazi načrtuje delovna skupina vzpostavitev videotexa, sistema informacij in hkrati sistema, ki bi povezoval poslovno ponudbo turističnih krajev. Delovna skupina se je pri zagrebškem Interbiroju seznanila s tehnično možnostjo, da turistične, gostinske in prometne organizacije postavijo videotex kot zaprt informacijski sistem, ki na terminalske zasloni posreduje informacije v obliki video slik, z njimi zagotavljajo informacije o vseh dejavnostih v turizmu in vodi gosta pri njegovem izboru, ko v katerikoli organizaciji zahteva informacije. Gostov izbor lahko potem po istem terminalskem zaslonu računalnik posreduje v rezervacijski ali prodajni sistem, ki je povezan s sistemom videotex. Vse to delo lahko terminali opravijo prek telefonskih števil, se povežejo z računalnikom v regiji, ta pa posreduje zvezo z računalnikom, v katerem je želena baza podatkov in kjer je mogoče opraviti rezervacijo ali nakup storitve.

Turistično, gostinsko in prometno gospodarstvo si torej lahko postavi lasten sistem BTX, kot ga poznajo v ZR Nemčiji ali Avstriji. (Naj mimogrede povemo, da sta Tatjana Zupančič in Matjaž Čadež, predstavnika Intertrada, na posvetu v Radencih demonstrirala priključitev na avstrijski sistem BTX.) Tako bi lahko iste, vendar prevedene informacije posredovali sosednjim državam bodisi prek agencij, televizijske ali poštne mreže – skratka, s postavitvijo lastnega poslovno informacijskega sistema bi si gospodarstvo zagotovilo ponudbo za domačega in tujega gosta, pri čemer bi v Sloveniji lahko postavili terminalsko mrežo z 200 in več priključki tako za informacije kot za posredovanje ponudbe.

Sistem videotex je mogoče graditi po fazah znotraj turistično zaokroženih regij. Pri tem bi morali dati prednost Bledu in Portorožu, nato pa Celju, če bi za izhodišče vzeli število stalnih ležišč v komercialnih gostinskih obratih, je dejala A. Mišič. Nekoliko drugačen vrstni red pa bi bil, če bi upoštevali ponudbo izletov, kongresni turizem in rent-a-car, pa tudi vse prometne storitve, vendar v vsakem primeru ostane iskanje rešitev na ravni regij z močno turistično ponudbo.

### Med proizvajalci računalniške in programske opreme je nujna delitev dela

V zaključnem pogovoru za okroglo mizo v Radencih je bilo s

soglasjem podprto mnenje, da se je na področju turizma pri nas nujno organizirano in sistematično lotiti izdelave in postopne izvedbe projekta računalniško podprtem informacijskem sistemu. V razpravi je bilo tudi rečeno, da se z računalniško in programsko opremo pri nas ukvarja več proizvajalcev, precej pa je tudi različnih institucij, ki pripravljajo posamezne aplikativne rešitve. Takšna »pestrost«, so opozorili udeleženci posvetovanja, bi seveda zahtevala delitev dela in večjo specializacijo. Poudarili so tudi: »Čeprav premoremo pri nas veliko znanja, je v organizacijah združenega dela na področju gostinstva in turizma veliko teženj po direktnem ali posrednem uvozu računalniške in programske opreme, in to kljub temu, da tuji proizvajalci ne dajejo možnosti za dopolnjevanje znanja oziroma razvoja, vzdrževanja in povezovanja ter komuniciranja z drugimi organizacijami združenega dela.«

Z računalniško podprtim informacijskim sistemom se pri nas v sodelovanju z drugimi proizvajalci ukvarja na primer Iskra Delta. Izdelala je že idejni projekt, namenjen prodaji hotelskih zmogljivosti in recepcijskega poslovanja v TOP Portorož, poskusno je namestila svojo opremo na Bledu, največji projekt pa pripravlja za SOZD Iskra Jadran, Adriatic Club in Kvarner Expres. Omenimo naj tudi Inštitut Jožef Stefan, katerega sodelavci A. Brodnik, dr. P. Kolbaze, P. Tanzig, R. Robič in B. Paldauf so v Radencih predstavili integralni hotelski elektronski sistem IHOS. Ta vključuje rezervacijsko in receptorsko službo, obračun gostov, signalizacijo v hotelu, vodenje materialnih kazalcev poslovanja in ovezovanja hotelov v hotelske sisteme.

Naj ta zapis končamo z mislijo Tomislava Šepetjaja, ki je na posvetu predstavil koncept računalniško organiziranega informacijskega sistema za področje turizma in zdravstva v Radenski: »V Pomurju s polno mero optimizma spremljamo akcijo Gospodarske zbornice Slovenije pri gradnji integralnega turističnega informacijskega sistema, saj je sedanje stanje v Sloveniji in tudi Jugoslaviji vse prej kot zadovoljivo. Pretok turističnih informacij po klasični poti je prepočasen in za uporabnika preokoren, dosedanje obdelave informacij pa so bolj statične, kakor pomoč pri odločanju.«



# Obisk pri Kremenčkovih

ŽIGA TURK

**Z**a nekoliko smešnim naslovom se skriva trpko spoznanje. Medtem ko je ZIS (morda tudi na pritisk javnosti in nekaterih »defetistov«, ki so širili glas o mikroracionalnikih) napravi v vratih skromno režo za uvoz gumijastih milničkov, se ni stanje pri velikih sistemih prav nič izboljšalo. Nekateri celo mislijo, da je naš napredek odvisen le od poceni naprav in ljudske »pismenosti«; ponosno pričakujejo, da bo z nekaj tisoč spectrumi in komodorji postalo vse mavrično.

Prepričani smo, da je to nujna baza, ki podpira vrh piramide. Toda razmere na tem vrhu so danes več kot resne. Marsikje še veselo luknjajo kartice ali papirne trakove in uporabljajo računalnike in programe iz pionirske dobe te obrti. Če ne verjamete, poskusite delati z DEC-10, osrednjim računalnikom ljubljanske univerze, okoli enajstih dopoldne. Urejanje teksta je celo z ZX 81 hitreje, prevajanje pa tako hitro kot z mavrico. Če se veda reč dela. In to je eden naj-

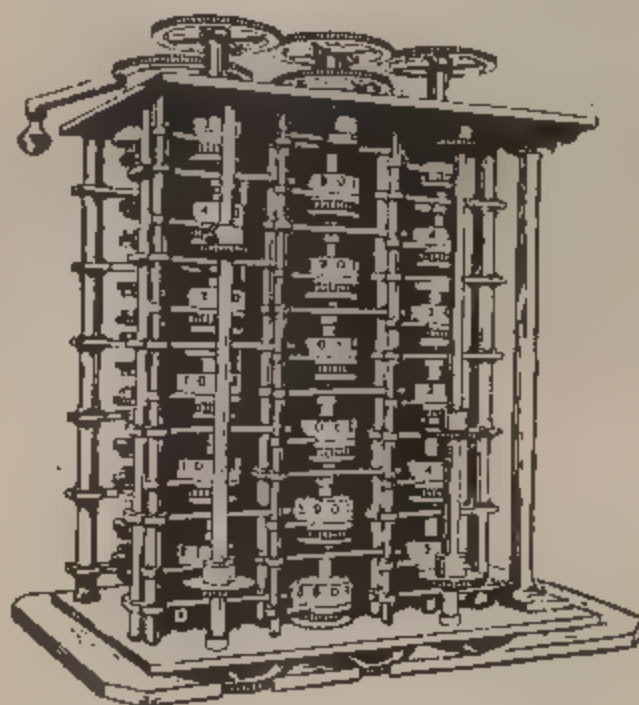
modernejših in največjih računalnikov pri nas...

Moj mikro ■ je kot prava mikroracionalniška revija pridobil veliko bralcev s populariziranjem mikroracionalnikov. Na tem mestu pa bomo po svojih močeh poskušali storiti tudi kaj za večje brate (ne pa za Velikega brata) svojih ljubljencev.

V rubriki, ki smo jo poimenovali po Srečanju s Kremenčkovimi, risankah o kameni dobi, bomo predstavljali računalnike in opremo, ki kljub »letom« še vedno opravljajo svoje delo.

Vabimo vas k sodelovanju. Šole, znanstvene ustanove, delovne organizacije: pišite nam o težavah pri delu ■ stroji, ki so svoje že odračunali ali so tako preobremenjeni, da jih podpirate s tramovi, za nove pa ni niti denarja niti uvoznega dovoljenja. In brez skrbi, če želite, ne bo vaše podjetje nikjer omenjeno.

Tudi prispevkov o strojih ■ podstrešja bomo veseli. Cela gora zanimivih računalnikov se skriva našim očem. Nekateri so ravno prav uležani za muzej ali pa za »ekskluzivni test v MM«.



Revija Moj mikro skupaj z zastopniki in proizvajalci računalnikov objavlja:

## RAZPIS

### za izvirne programe jugoslovanskih avtorjev, namenjene računalnikom ZX spectrum, commodore 64 in sharp MZ 700.

Vsebina in namen programov nista omejena. Programe bomo ocenjevali v treh skupinah za vsak tip računalnika:

- izobraževalni program
- uporabni programi
- igre

Med programe za vsak računalnik bomo razdelili po tri nagrade:

1. nagrada 15.000 dinarjev
2. nagrada 10.000 dinarjev
3. nagrada 5000 dinarjev

Vse programe, ki bodo ustrezali kvalitetnemu noviju za objavo, bomo ob soglasju avtorjev odkupili in izdali v najprimernejši obliki za distribucijo (kasete, gibki disk).

Programi, poslani na natečaj, morajo ustrezati naslednjim pogojem:

1. na naslov Moj mikro, Titova 35, 61000 Ljubljana, s pripisom. Za natečaj, morajo prispeti najkasneje do 1. marca 1985;

2. programi ne smejo biti še nikjer objavljeni ali kako drugače publicirani;

3. programi morajo biti v obliki, primerni za pregled;

4. skupaj s programom je treba poslati: navodila za uporabo, kratek opis programa (ideje), spisek uporabljenih pripomočkov in programov, ki niso v osnovnem bralnem pomnilniku računalnika (prevajalniki, drugi jeziki, rutine obstoječih programov).

Komisija v sestavi članov uredništva redakcije revije Moj mikro, priznanih jugoslovanskih strokovnjakov na področju računalništva in predstavnikov sponzorjev bo prejete izdelke pregledala najkasneje v 14 dneh po izteku razpisa. Odločitev komisije bo dokončna. Rezultati natečaja bodo objavljeni v obeh aprilskih izdajah računalniške revije Moj mikro.

**Veselo na delo.  
Čakajo vas nagrade.**

**Pot vašim izdelkom na police  
knjižarn je odprta.**



# Operacijski sistem CP/M za commodore 64

SLAVKO MAVRIČ

**S**te kdaj hoteli dobiti kak program, pa ste spoznali, da ga za C-64 ni? Ste si kdaj zaželeli, da bi lahko uporabili program z večjega računalnika (morda na delovnem mestu) na svojem malčku in nasprotno? Ste imeli kdaj težave z delovanjem disketnika VC-1541? Bi želite, da vaš računalnik naredil precejšen korak navzgor v računalniški hierarhiji, iz kategorije hišnih v kategorijo osebnih računalnikov?

Če ste na katero od teh vprašanj odgovorili pritrdilno, je prava rešitev za vas modul CP/M za C-64.

Dokler imamo opravka z mikro-računalnikom, ki uporablja za shranjevanje programov in podatkov le kasetnik, ne potrebujemo operacijskega sistema. V takšen računalnik je navadno vdelan basic. Z uporabo ukazov LOAD in SAVE ali njunih ekvivalentov shranjujemo in včitavamo programe s kasete na enak način, kot snemamo in predvajamo glasbo na magnetofonu. Ko pa takemu mikro-računalniku dodamo disketno enoto, se stvari nekoliko zapletejo. Na eni disketi je sedaj na desetine ali celo stotine programov, mi pa moramo imeti možnost prebrati natančno določen program, ga zbrisati, preimenovali, dobiti seznam vseh programov na disketi... Prva in glavna naloga vsakega operacijskega sistema je, da nam tako možnost daje. To je vse, kar veliko operacijskih sistemov na področju hišnih računalnikov zmore. CP/M seveda zmore še veliko več.

## Glavna odlika CP/M je prenosljivost

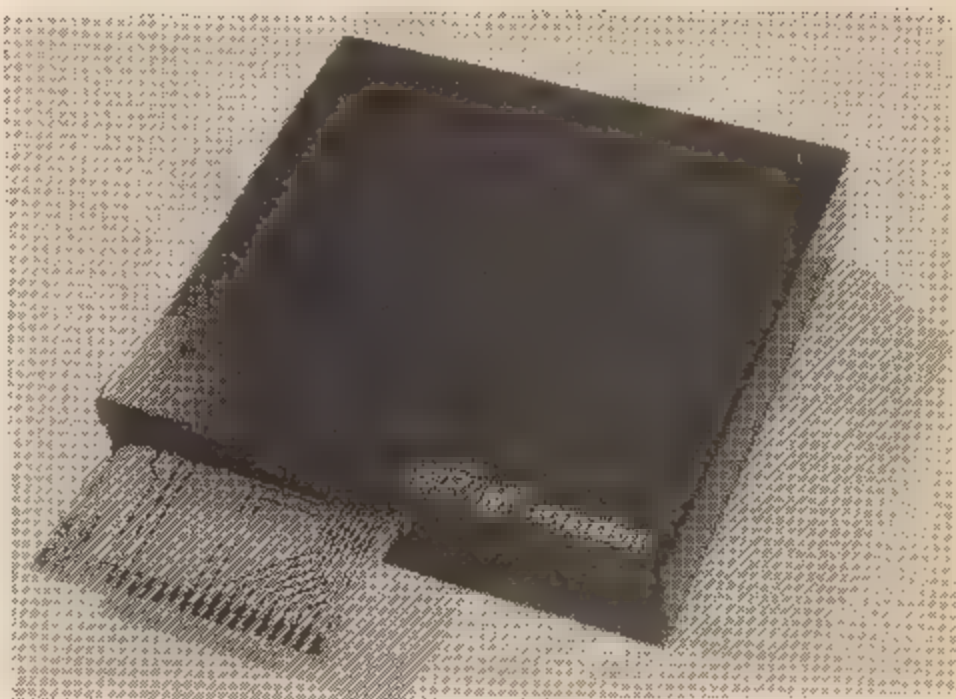
CP/M (Control Program for Microcomputers) je bil razvit leta 1973 pri podjetju Digital Research. Kmalu so ga privzeli tedanji proizvajalci mikro-računalnikov. Tako je postal standard na področju mikro-računalniških operacijskih sistemov. Priredil se je lahko za uporabo v različnih konfiguracijah mikroprocesorjev 8080, 8085 in Z 80 z različnimi diskovnimi pogoni. V tem času je tudi nastalo orjaško zaledje uporabniške programske opreme, namenjene sistemu CP/M: prevajalniki za praktično vse bistvene programske jezike, urejevalniki tekstov, paketi za upravljanje poda-

tkovnih baz, pisarniški, finančni in drugi servisni programi...

Rečemo lahko, da je CP/M daleč najpopularnejši operacijski sistem za mikro-računalnike. Glavni razlog lahko izrazimo z eno besedo: prenosljivost. Prenosljivost pomeni, da lahko nekaj prenese-mo drugam pa se ta »nekaj« še vedno obnaša, oziroma deluje na enak način. CP/M združuje dve vrsti prenosljivosti, ki vsaka zase prispevata k njegovi popularnosti.

Program, ki deluje v enem od računalnikov s CP/M, deluje v vseh računalnikih s tem sistemom, čeprav imajo lahko zelo različno konfiguracijo vhodno-izhodnih enot. Program ne čuti teh razlik, saj so njegova edina povezava z vhodno-izhodnimi enotami računalnika tako imenovani sistemski klici. Ti opravljajo naloge, kot so: izpisovanje znaka na zaslon, branje znaka s tipkovnice, branje bloka podatkov z diske in itd. Zlato pravilo sistema CP/M je: »Sistemski klic v enem računalniku je sistemski klic v vseh računalnikih.«

Sistemski klici se nanašajo na posamezne sistemske podprograme, ki so odvisni od fizičnih lastnosti vhodno-izhodnih enot računalnika. To nas pripelje k pojmu aparturne prenosljivosti. Edini del sistema CP/M, ki dejansko upravlja vhodno-izhodne enote, je BIOS (Basic Input Output System). Sestoji iz množice podprogramov, ki vsak zase opravljajo določeno vhodno-izhodno operacijo. Podprograme lahko spreminjamo, če želimo zamenjati kakšno v/i enoto (npr. disketni pogon, tiskalnik ali video zaslon). Sistem CP/M lahko torej hitro in enostavno preoblikujemo za delo z različnimi perifernimi enotami ali za različne računalnike.



## Zgradba sistema CP/M

Operacijski sistem CP/M sestavljajo trije zaključeni moduli: CCP (Console Command Processor), BDOS (Basic Disk Operating System) in omenjeni BIOS.

Modul CCP skrbi za povezavo sistema z uporabnikom: analizira uporabnikov ukaz in sproži ustrezno akcijo. Ima tudi nekaj vdelanih ukazov, npr. DIR za izpis imenika datotek na disketi in TYPE za prikaz vsebine datoteke.

Modul BDOS skrbi za razdeljevanje prostora na disku in je hkrati vmesnik med uporabniškimi programi in vhodno-izhodnimi enotami.

CCP in BDOS sta popolnoma neodvisna od tipa računalnika, tako da ju lahko nespremenjena uporabimo pri drugem računalniku. Edino BIOS je odvisen od de-

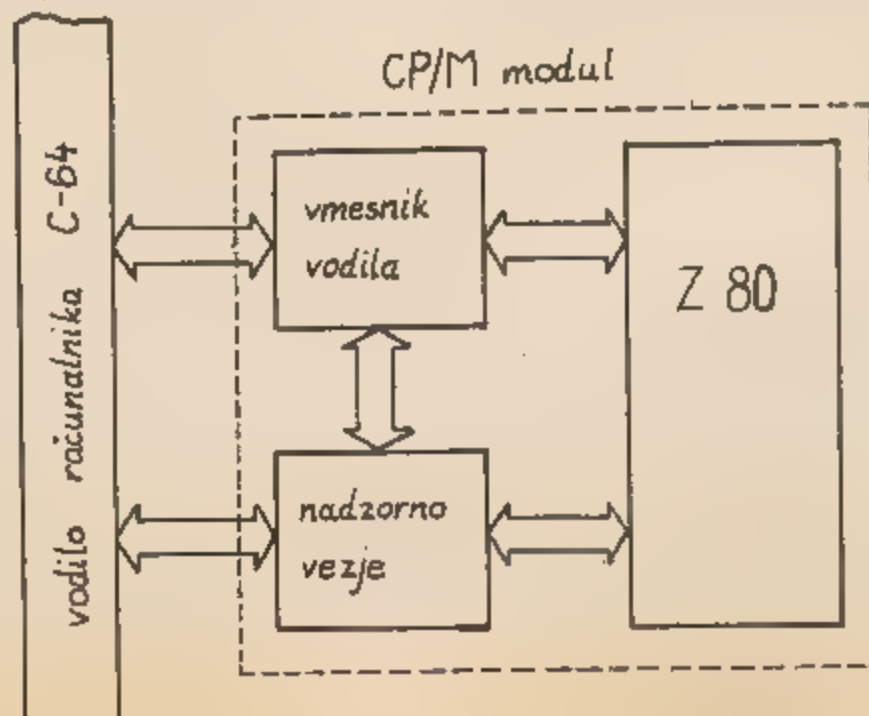
janske konfiguracije vhodno-izhodnih naprav računalnika.

Operacijski sistem CP/M je mogoče instalirati na vsak računalnik, ki ustreza naslednjim zahtevam: mikroprocesor mora biti 8080, 8085 ali Z 80, potrebna je vsaj ena vhodno-izhodna enota na nivoju znaka (navadno je to kombinacija tipkovnice in video zaslona), imeti mora vsaj en disketni pogon, RAM se mora začeti na naslovu 0 in se mora zvezno nadaljevati do najmanj 20 in največ 64 K.

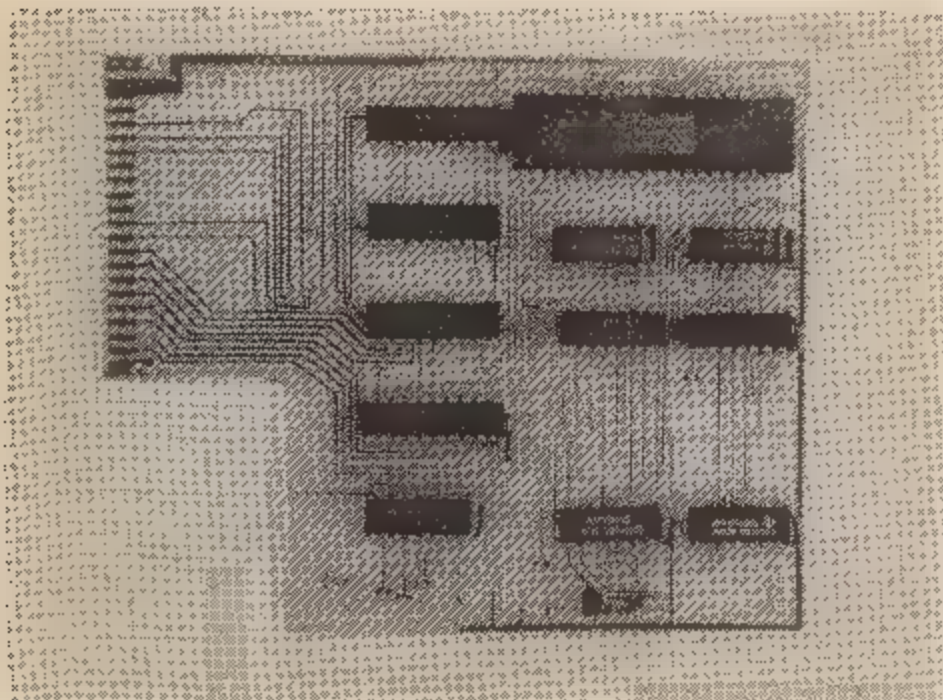
Pri začetnem (hladnem) zagonu računalnika se CP/M vselej naloži na vrh pomnilnika in zasede tam 7 K. Poleg tega je spodnjih 256 zlogov namenjenih sistemskim spremenljivkam, ves drug pomnilniški prostor pa ostaja na voljo za uporabnikove programe. Ko se CP/M naloži, imamo v pomnilniku tole: 0000H - 00FFH - sistemske spremenljivke  
0100H - A3FFH - območje uporabniških programov  
A400H - ABFFH - območje za CCP  
AC00H - B9FFH - območje za BDOS  
BA00H - BFFFH - območje za BIOS

## Ukazi

CP/M zajema dve vrsti ukazov, vdelane in prehodne. Vdelani ukazi so med delovanjem računalnika stalno v RAM (so del CCP), medtem ko se prehodni ukazi nanašajo na datoteke na sistemski disketi (če jih aktiviramo, se morajo vsakokrat naložiti z diske v RAM).







1. Vdelani ukazi: DIR prikaže seznam naslovov datotek na disketi, TYPE kaže datoteke ASCII na zaslonu, ERA briše datoteke, REN jih preimenuje, SAVE uporabljamo za shranjevanje vsebine iz RAM na disketo, D je za izbiro aktivnega disketnega pogona oz. diskete, z ukazom USER pa določimo uporabniško številko.

2. Prehodni ukazi, ki so na voljo na sistemski disketi v obliki izvršljivih datotek: PIP kopira datoteke, tiska itd., STAT daje statistično informacijo o disketah in perifernih enotah, DUMP prikazuje datoteke, ki niso v obliki ASCII, z LOAD ustvarjamo izvršljive datoteke, MOVCPM generira sistem CP/M za poljuben obseg pomnilnika (20-64 K), SYSGEN se uporablja za zapis sistema na disketo, SUBMIT in XSUB skrbita za avtomatsko izvajanje zaporedja ukazov. K prehodnim ukazom sistema sodijo tudi urejevalnik teksta ED, zbirnik ASM in dinamični popravljalnik DDT.

Podrobnejši opis teh ukazov količinsko presega obseg celotne revije. Najdete ga lahko v različnih uporabniških priročnikih za CP/M, še boljši pa je v treh člankih dr. A. P. Železnikarja v reviji Informatica (št. 3/81, 4/81 in 1/82).

## Modul CP/M za commodore 64

Kot smo že omenili, je bil operacijski sistem CP/M razvit na mikro-računalnike, zgrajene na podlagi mikroprocesorjev 8080, 8085 in Z 80. V našem C-64 pa je mikroprocesor 6510, ki na ravni strojnega jezika ni skladen s to trojico. Če želimo instalirati CP/M, je treba v C-64 vdelati nov mikroprocesor, ki bo »razumel« ta sistem. Tako dobimo računalnik z dvema mikroprocesorjema na skupnem vodilu. Ker je lahko v poljubnem trenutku aktiven eden, je treba zagotoviti medsebojno usklajeno delovanje obeh. Novi mikroproce-

sor je v računalniku glavni procesor. Izvaja vse sistemske in uporabniške programe. Kadar je v programih zahteva za kakšno vhodno-izhodno akcijo (podatek tipkovnice, izpis na zaslon, poseg na disketo itd.), naloži glavni procesor to opravilo pomožnemu (6510), počaka, da je postorjeno, in nadaljuje svoje delo. Stari procesor 6510 torej prevzame vlogo pomožnega, vhodno-izhodnega procesorja, kar mu omogoča v ROM vdelana programska oprema (KERNAL).

Modul CP/M vključuje vso potrebno materialno opremo (elektroniko) za installiranje operacijskega sistema CP/M na C-64. Obsega mikroprocesor Z 80 in okoliško elektroniko, ki skrbi za usklajeno delovanje procesorja na računalnikovem vodilu. Zato da bi bilo okoliške elektronike čim manj, je bil izmed omenjenih treh mikroprocesorjev izbran Z 80. Modul vključimo v C-64 prek konektorja razširitvenih vrat na zadnji strani računalnika. Blokovno shemo modula kaže skica.

Jedro modula je seveda mikroprocesor Z 80. (Zaradi zahtevane hitrosti delovanja je uporabljena verzija Z 80 A.) Vmesnik vodila skrbi za ustrezno električno ojačenje podatkovnih, naslovnih in kontrolnih linij, hkrati pa omogoča procesorju Z 80 dostop do računalnikovega pomnilnika. Nadzorno vezje nadzira in vodi delovanje obeh procesorjev; procesor Z 80 oskrbuje s urnim signalom in zagotavlja, da ima v poljubnem trenutku le en procesor dostop do vodila računalnika.

V prihodnji številki Mojega mikra se bomo podrobneje lotili modula CP/M. Predstavili bomo njegovo električno shemo z navodili za samogradnjo, opisali izkušnje pri delu z njim in spregovorili o programski opremi zanj.

Nadaljevanje prihodnjik

knjigarne in  
papirnice  
mladinske knjige  
tel. 061/211-895

## JUTRI SE ZAČENJA ŽE DANES

Vstopite v svet računalništva skozi vrata, ki vam jih na široko odpira Mladinska knjiga

Tisoče lastnikov spectrumov in commodorov z veseljem obveščamo, da bo kmalu na voljo pester izbor originalnih angleških priročnikov (založba Granada) z navodili in programi za oba najbolj razširjena hišna računalnika:

- |  |          |
|--|----------|
| 1. THE ZX SPECTRUM AND HOW TO GET THE MOST FROM IT | 1500 din |
| 2. SPECTRUM - GRAPHICS AND SOUND                   | 1750 din |
| 3. THE SPECTRUM BOOK OF GAMES                      | 1500 din |
| 4. COMMODORE 64 - GRAPHICS AND SOUND               | 1750 din |
| 5. DATA HANDLING ON THE COMMODORE 64 MADE EASY     | 1500 din |
| 6. BUSINESS SYSTEMS ON THE COMMODORE               | 1750 din |
| 7. COMMODORE 64 - DISK SYSTEMS AND PRINTERS        | 1500 din |
| 8. 6502 - MACHINE CODE FOR HUMANS                  | 2000 din |



Ne odlašajte z naročilom, kajti knjige so že v tisku, naklade pa so omejene!

Ker je osnovni računalniški jezik angleščina, boste seveda potrebovali tudi dober slovar. Tudi tukaj smo mislili na vas: takoj po novem letu, morda pa celo kakšen dan prej, boste v naših knjigarnah že dobili izvrsten slovar angleškega jezika ugledne založbe Cassell:



## THE CONCISE ENGLISH DICTIONARY

(po svetu doslej prodanih že več kot milijon izvodov)

1348 strani  
130.000 gesel  
prednaročniška ocena:  
3500 din

Poleg knjig lahko v naših poslovnih enotah kupite ali naročite še: osebne računalnike ZX spectrum 16 in 48 K, profesionalne tipkovnice zanje in igralne palice (joystick) z vmesnikom (interface) za 9600 din oz. za 7500 din (brez prom. davka).

Naprodaj imamo tudi že posnete kasete za računalnike spectrum 48 K: kaseto Radia Študent (10 programov z navodili v slov. in sh.) - 1300 din, kaseto Cicibanova abeceda - 800 din (NOVO!) in kaseto Angleško-slovenski slovarček (s knjižico) - 900 din (NOVO!).

Knjige, računalnike in kasete lahko kupite v vseh naših poslovnih enotah, naročila po pošti (za povzetja ali naročilnice DO) pa pošljite na naslov:

## KNJIGARNA MLADINSKE KNJIGE

61000 Ljubljana, Titova 3 (tel.: (061) 211-895)

### Naročilnica

MM-185

Podpisani (ime in priimek) .....  
Natančen naslov (naslov DO) .....  
Nepreklicno naročam (po povzetju - ali za potrebe DO) naslednje knjige .....  
.....

Datum:

Podpis (žig DO):



# PROGRAMI

Tudi v tej številki objavljamo nekaj zanimivih izpisov, ki so jih poslali naši bralci. Vse objavljene programe seveda honoriramo, med 1000 in 10000 dinarji, odvisno od dolžine in kvalitete.

Programe dobimo najraje na kasetah. Tudi listingi, ki jih je moč neposredno prefotografirati, so dobrodošli. Tiste pa, ki niso v taki obliki, moramo pretipkati, zato se lahko njihova objava nekoliko zavleče.

In ne pozabite na primerno spremno besedilo.

Ker izpisujemo na matričnem tiskalniku, je izpis nekoliko drugačen, kot bi bil na ZX tiskalniku ali na ekranu. Širok je 48 znakov. Inverzni znaki so zapisani nastno in so podčrtani, UDG pa so natisnjeni poševno.

Upamo, da smo na ta način še povečali čitljivost in preglednost izpisov.

\*\*\*\*

Kaset in izpisov ne vračamo po pošti, lahko pa jih dvignete v uredništvu.

## PORTRET

Svoj portret narišete tako, da vnesete v računalnik različne podatke: širino in višino glave ramen... Pri strašno neprimernih podatkih morde česa ne bo mogel narisati. Programa namreč nisem testiral za vse številke.

Matjaž Koc  
Koper

```
10 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
14 BORDER 0:
15 BEEP .1,9
20: PLOT 10,60: DRAW 0,50: DRAW 0,-25,-PI
24 BORDER 0:
25 BEEP .1,10
30: PLOT 40,60: DRAW 0,50,PI: PLOT 40,60: DRAW
0,50,-PI
34 BORDER 1
35 BEEP .1,10
40: PLOT 55,60: DRAW 0,50: DRAW 0,-25,-PI:
DRAW 15,-25
44 BORDER 1
45 BEEP .1,11
50: PLOT 80,60: DRAW 0,52: PLOT 100,112: DRAW -
40,0
54 BORDER 2
55 BEEP .1,12
60 PLOT 90,60: DRAW 0,50: DRAW 0,-25,-PI:
DRAW 15,-25
64 BORDER 2
65 BEEP .1,13
70: PLOT 105,60: DRAW 0,50: DRAW 20,0: PLOT
105,60: DRAW 20,0: PLOT 105,85: DRAW 10,0
74 BORDER 3
75 BEEP .1,14
80 PLOT 125,62: DRAW 0,46: PLOT 143,108: DRAW
-35,0
84 BORDER 3
85 BEEP .1,15
90 PLOT 134,60: DRAW 0,45: DRAW 2,0: DRAW 0,-
45: DRAW -2,0
94 BORDER 4
```

```
95 BEEP .1,16
100 PLOT 141,60: DRAW 0,50: DRAW 0,-25,-PI:
DRAW 15,-25
104 BORDER 5
105 BEEP .1,17
110 PLOT 158,60: DRAW 8,50: DRAW 8,-50: PLOT
160,80: DRAW 10,0
114 BORDER 5
115 BEEP .1,18
120 PLOT 175,60: DRAW 0,50: DRAW 15,-50: DRAW
0,50
124 BORDER 6
125 BEEP .1,19
130 PLOT 193,60: DRAW 10,3,PI/2: DRAW 0,48
134 BORDER 6
135 BEEP .1,20
140: PLOT 208,60: DRAW 0,50: DRAW 20,0: PLOT
208,60: DRAW 20,0: PLOT 208,85: DRAW 10,0
144 BORDER 7
150 PRINT AT 15,5: "BY MAVRICA Matjaz"
160 PRINT #1: "Pritisni karkoli": PAUSE 0
210 PRINT: PRINT " Program bo skušal
narediti tvoj portret s pomočjo podat-
kov, ki mi jih boš sam vsta- vil(a).
Seveda pa ni odgovoren za nastalo risbo!"
215 INPUT "Rad bi izvedel tvoje ime.
Prosim, ce ga vtiskas. ": LINE IS
220 PRINT: IF LEN IS > 10 THEN PRINT " Tvoje
ime je tako dolgo. da ga bom moral
skrajšati!": GO TO 300
230 IF LEN IS > 6 THEN PRINT " Malce dolgo ime
je to! Upam da bo slo. ": GO TO 300
240 IF LEN IS < 5 THEN PRINT " Tvoje ime ni
ravno dolgo. ": GO TO 300
260 PRINT " NO COMMENTS(brez komentarja)"
300 FOR I=1 TO 20: BEEP .01,t*2: NEXT t
310 PAUSE 100: PRINT: PRINT " Sedaj te caka
tezko delo. pazi, da ne boš dejal(a)
ne- ustreznih podatkov, ker boš
drugace malo cuden portret!"
315 PAUSE 300: CLS
320 INPUT " Zaceli bom s sirino in visi- no
glave. Podatek mora biti med 100 in 155 ! "
,"sir="is,"vis="iv: IF s<100 OR s>155 OR
v<100 OR v>155 THEN PRINT #1: "Zelo cuden
si! Popravi!": PAUSE 100: GO TO 320
```

```
340 CLS: PLOT 125,18: DRAW 0,v,-(10*PI/s:
DRAW 0,-v,-(10*PI/s
350 PRINT #1: " Svet se ni videl lepše glave!":
PAUSE 130
400 INPUT "Velikost oči in razdalja med
ocmi(od 1 do 10)?": vel="io: razd="rt
IF o<1 OR o>10 OR r<1 OR r>10 THEN PRINT #
1: " Glala,kakšen pa bi bil rad?": PAUSE
100: GO TO 400
410 LET r=r*4: CIRCLE 125-r,v-20,o*2: CIRCLE
125+r,v-20,o*2
420 LET r1=INT (RND*10): FOR t=1 TO 5: CIRCLE
125-r+r1,v-20,t: CIRCLE 125+r-r1,v-20,t:
NEXT t
500 IF r1<5 THEN PRINT #1: " Za enkrat si se
dober!": GO TO 320
510 PRINT #1: " Mogoče si malo skilav?!"
520 PAUSE 130
600 INPUT " Manjka seveda se nos!Kakšna je
njegova sirina in visina med 10 in 30"
,"sir="is1,"vis="iv1
610 IF s1<10 OR s1>30 OR v1<10 OR v1>30 THEN
PRINT #1: " Mislim,da je tvoj nos vseeno
malo manjši obraza!": PAUSE 200: GO TO
600
620 PLOT 125-s1,v-50: DRAW s1,v1: DRAW s1,-v1
700 PRINT #0: " Prislj sep do ust.Potrudi
se se tukaj.": PAUSE 200
701 INPUT " Sirina ust je med 10 in 100,
naklon ust med -20 in 30": sir="
s2," nakl=": n
710 IF s2<10 OR s2>100 OR n<-20 OR n>30 THEN
PRINT #1: " Tak nasmej bi bil zelo nepri-
jeten,zato ga popravi!": PAUSE 200: GO TO
701
715 IF INT n=0 THEN LET n=1
720 PLOT 125-s2,v-60: DRAW 2*s2,0,10*PI/n
800 FOR t=0 TO 7: BORDER t: PAUSE 20: NEXT t:
PRINT #0: " Tako je "is: PRINT #1:
portretinal(a) samega sebe! Sada
lepota skrajaj M.Lisa!":
820 FOR t=-10 TO 20: BEEP .01,t: IF INKEY$=""
THEN NEXT t: GO TO 820
830 IF INKEY$="c" THEN COPY: GO TO 820
900 RUN
9999 SAVE "portret" LINE 1
```

# SLOVENIJALESLOVENIJALES

programirana prihodnost programirana prihodnost







# TVEGANJE

Program "TVEGANJE" je igra na srečo. V njej izmenoma igrata "Igralec" in "ZX" (spectrum). Pogoji za oba so enaki. Prvi vedno igra "Igralec", nato je na vrsti "ZX". Cilj igre je, zbrati več točk kot nasprotnik. Serija se začne s tem, da program naključno izbere cifro med 2 in 5. Ta vrednost zapisana v kvadratu igralca, ki je na vrsti, in ima v seriji poseben pomen. Igralec lahko s pritiskom na tipko ENTER zahteva novo vrednost. Pri tem tvega, da se pojavi cifra, enaka prvi. Če se to zgodi, se "TRENUTNA VSOTA", zbrana v tej seriji, izniči in igra nadaljuje nasprotnik. V nasprotnem primeru nova vrednost prišteje "TRENUTNI VSOTI". S pritiskom na tipko L igralec serijo konča. "TRENUTNA VSOTA" se prišteje "SKUPNI VSOTI" in igra nadaljuje nasprotnik. "TRENUTNA VSOTA", ki jo v seriji zbere "ZX", se od "SKUPNE VSOTE" odšteva. Če je po zadnjem kolu "SKUPNA VSOTA" pozitivna, je zmagovalec "Igralec", sicer je zmagal "ZX".

Pri naključnem izboru števil velja, da je verjetnost neke cifre (n) podana z enačbo  $P(n) = n/15$ , ali preprosteje, večje cifre se pojavljajo pogostejše. Serija z manjšo začetno cifro je torej lahko daljša.

Komandna tipke: ENTER - nadaljuj serijo  
L - Končaj serijo  
Q - vrni se v menu.

## Opis programa:

10 funkcija FN za zaokroževanje  
30 - 140 generator naključnih števil  
92 - 96 zvočni efekt pri izbiri cifre  
200 startna vretica programa  
210 - 270 izpis glavnega menija  
280 - 290 vnos izbora in skok na ustrezen program  
310 - 326 izbira osebnosti računalnika  
330 - 346 izbira števila kol igre  
350 startna vretica igre  
350 - 470 risanje zaslona za igro  
475 - 495 nastavitve spreminljivk ob začetku igre  
500 - 528 branje igralčevih ukazov in ustrezne akcije  
530 izbira je bila uspešna  
534 - 536 zvočni efekt pri neuspešni izbiri  
540 - 630 igralec je končal serijo; izpis novih podatkov  
1000- 1090 navodila igre  
5000- 5020 izpis nove cifre na ustrezno mesto  
5050- 4130 računalnikovo odločanje o številu poskusov v seriji  
5200- 6030 akcije ob koncu igre  
5246 zvočni efekt ob porazu  
6010- 6140 zmagovalna melodija.

## Pomembnejše spreminljivke:

K1 - kazalo vrstice, kjer se izpisujejo izbrana  
cifra  
10-12 Igralec  
13-15 ZX  
TV - trenutna vsota  
SV - skupna vsota  
II - prva cifra serije  
I - naključno izbrana cifra  
O - osebnost ZX-a  
KF - število kol igre  
K - številnik kol med igro  
RI, R2 - rezultat

Koder se želi vtiskati navodil igre, lahko izpusti vrstice programa med 1000 in 1090 ter doda vrstico: 1000 GO TO 206.  
Kako se računalnik odloča o strategiji igranja, ne bom razložil; koger pa to zanima, si naj natančneje ogleda vrstice 5050-5130 in 322-324.

Ivan Vengust  
Ljubljana

```

5 GO TO 200
10 DEF FN r(x,y)=INT ((y+10^x)+0.5)/10^x
30 LET x=0
40 IF x=0 THEN RANDOMIZE : LET x=INT (50#RND)
50 LET x=x#16807/b
60 LET x=(x-INT x)#b
70 LET x=FN r(1,x)
80 LET e=x
90 LET x=INT (x/17)
92 FOR J=40 TO 10 STEP -2
94 BEEP .02,J
96 NEXT J
100 FOR i=2 TO 1
110 LET x=x-i
120 IF x<0 THEN GO TO 132
130 NEXT i
132 LET TV=TV+i
134 IF I=II THEN LET TV=0
135 PRINT AT 4,13: " "
136 PRINT AT 4,17-LEN STR$ TV:TV
140 RETURN
200 LET b=239: LET e=0: LET KF=9: LET O=2.5: LET II=0: LET RI=0: LET RZ=0: RAN
DOMIZE
202 GO SUB 324
206 CLS
210 PRINT AT 2,10:"GLAVNI MENU"
215 LET K=KF
220 PRINT AT 5,8:"1 : OSEBNOST ZX-a"
230 PRINT AT 6,8:"2 : STEVILO KOL IGRE"
240 PRINT AT 7,8:"3 : START"
245 PRINT AT 8,8:"4 : NAVODILA"
250 PRINT AT 10,0:"Trenutno izbrane vrednosti : "
260 PRINT AT 12,8:"MOJA OSEBNOST JE : "
270 PRINT AT 13,8:"IGRALA BOVA 'IKF:' KOL"
271 IF KF=1 THEN PRINT "O"
272 IF KF>3 AND K<4 THEN PRINT "A"
273 IF KF=2 THEN PRINT "I"
275 PLOT 50,150: DRAW 150,0
280 INPUT "IZBERI (1-4) 'II' : LET I=INT I
285 IF I<1 OR I>4 THEN GO TO 280
290 GO TO I#20+290
310 CLS : PRINT AT 2,5:"IZBIRA OSEBNOSTI ZX-a !"
314 PRINT AT 5,4:"OPTIMIST PESIMIST"
318 PRINT AT 7,6:"0.0 2.5 5.0"
322 INPUT "IZBERI (0.0-5.0) 'O' : LET O=FN r(1,O)
323 IF O<0 OR O>5 THEN GO TO 322
324 LET LNP=LN ((O+2)/10)
326 GO TO 206
330 CLS : PRINT AT 2,5:"IZBIRA STEVILA KOL IGRE"
334 PRINT AT 6,3:"IGRAS LAHKO OD 1 DO 20 KOL !"
338 INPUT "IZBERI (1-20) 'IKF' : LET KF=INT KF: LET K=KF
342 IF K<1 OR K>20 THEN GO TO 338
346 GO TO 206
350 CLS : PRINT AT 2,0:"KOLO"
354 LET SV=0: LET TV=0
360 PRINT AT 2,18:"SKUPNA VSOTA": PRINT AT 4,18:"TRENUTNA VSOTA"
365 PRINT AT 10,0:"IGRALEC": PRINT AT 13,3:"ZX": GO TO 390
370 GO TO 1000
382 DRAW L,0: DRAW O,12: DRAW -L,0: DRAW O,-12
384 RETURN
386 DRAW OVER 1;2,0: DRAW OVER 1;0,12: DRAW OVER 1;-16,0: DRAW OVER 1;0,-1
: RETURN
390 PLOT 38,150: LET L=20: GO SUB 382
395 PLOT 139,152: DRAW 1,0: DRAW 0,12: DRAW -36,0: DRAW 0,-1
400 PLOT 102,150: LET L=36: GO SUB 382
410 PLOT 102,134: GO SUB 382
420 PLOT 60,86: LET L=16: GO SUB 382
430 PLOT 60,62: GO SUB 382
440 PLOT 77,88: GO SUB 386
450 PRINT AT 2,6-INT (K/10):K
460 PRINT AT 2,17-LEN STR$ SV:SV
465 PRINT #1:"ENTER-nadaljuj L-končaj Q-menu"
470 PRINT AT 4,17-LEN STR$ TV:TV
475 LET K1=10
480 LET TV=0: LET M=11: FOR J=0 TO 100: NEXT J

```

# SLOVENIJALE SLOVENIJALE SLOVENIJALE SLOVENIJALE SLOVENIJALE

programirana prihodnost programirana prihodnost



```

490 PRINT AT K1,8;" ": FOR J=0 TO 2: PRINT AT K1+J,11;"
NEXT J: GO SUB 30: PRINT AT K1,8;1
492 LET II=I
493 IF K1>=13 THEN GO TO 5050
500 IF INKEY<>" THEN GO TO 500
505 IF INKEY="" THEN GO TO 505
510 LET AS=INKEY$
520 IF CODE AS=13 THEN GO SUB 30: PRINT AT K1,M;11;" ": GO TO 530
525 IF AS="I" OR AS="L" THEN BEEP .1,12: GO TO 540
527 IF AS="Q" OR AS="R" THEN GO SUB 5247: GO TO 210
528 GO TO 500
530 IF I<II THEN GO SUB 5000: GO TO 495
534 RESTORE 536: FOR Z=1 TO 6: READ T,V: BEEP T,V: NEXT Z
536 DATA .01,-14,.01,-14,.01,-14,.01,-14,.7,-14,1,-20
540 IF K1>=13 THEN LET TV=0-TV: LET K1=-10: LET K=K-1
544 IF K1>=10 THEN LET K1=13
546 LET K1=ABS K1
550 LET SV=SV+TV: PRINT AT 2,13;" "
560 PRINT AT 2,17-LEN STR$ SV:SV
570 LET II=0
575 FOR Q=1 TO 200: NEXT Q
578 IF K1=13 THEN GO TO 610
580 IF K=0 THEN GO SUB 5200: GO TO 210
600 PRINT AT 2,31;" ": PRINT AT 2,7-LEN STR$ K;K
610 PLOT OVER 1;77,88: GO SUB 386
620 PLOT OVER 1;77,64: GO SUB 386
630 GO TO 480
1000 CLS
1010 PRINT AT 0,1;"Program 'TVEGANJE' je igra nasreco. V njej igras proti ZX-u.
Igralec, ki je na vrsti, dobi vrednost 1 do 5. Verjetnost zadetka vrednosti '2'
je najmanjša, največja je verjetnost zadetka vrednosti '5'. Serija lahkonadaljuje ali konča."
1020 PRINT " Ce je nova vrednost enaka prvi, se trenutna vsota ponovi in serija
je končana. Igralecva trenutna vsota se skupni vsoti prišteva, ZX-ovase odstev a."
1030 PRINT " Igralec zmaga, ce skupna vsota po 'K' kolih pozitivna, sicer je zmagovalec ZX."
1040 PRINT " Izbiras lahko osebnost ZX-a inštevilo kol igra."
1050 PRINT AT 18,0;"UKAZI: ENTER -> Zahteva nova"
1060 PRINT AT 19,17;"vrednosti"
1070 PRINT AT 20,10;"L -> Končaj serijo Q -> Končaj igro"
1080 IF INKEY="" THEN GO TO 1080
1090 GO TO 206
5000 LET M=M+2: IF M>=31 THEN LET M=11: LET K1=K1+1
5010 BEEP .04,16
5020 RETURN
5050 LET S=LNP/(LN ABS (11/14-1))
5060 IF K=1 THEN LET S=100
5065 LET S=S+1-INT 3*RNDR
5070 IF S=0 THEN GO TO 5130
5073 IF K=1 AND SV-TV<0 THEN GO TO 5130
5075 FOR Z=1 TO 100: NEXT Z
5080 FOR Y=1 TO S
5090 GO SUB 30: PRINT AT K1,M;11;" ":
5100 IF I=II THEN GO TO 534
5110 GO SUB 5000
5115 FOR Z=1 TO 100: NEXT Z
5118 IF K=1 AND SV-TV<0 THEN GO TO 5130
5120 NEXT Y
5130 BEEP .1,12: GO TO 540
5200 IF SV=0 THEN LET R1=R1+1: GO TO 5220
5210 LET R2=R2+1
5240 PRINT AT 18,0;"REZULTAT: IGRALEC - ZX -> "; BRIGHT 1;R1;" ";R2
5245 IF SV<0 THEN GO SUB 6000: GO TO 5247
5246 FOR I=15 TO 3 STEP -1: BEEP .1,I-10: BEEP .08,I-20: NEXT I: BEEP .5,-40
5247 CLS : PRINT AT 18,0;"REZULTAT: IGRALEC - ZX -> "; BRIGHT 1;R1;" ";R2
5250 RETURN
6000 RESTORE 6110
6010 FOR M=1 TO 34
6020 READ X,Y: BEEP X/4,Y: NEXT M
6030 RETURN
6110 DATA 2,7,1,5,2,4,1,4,1,4,1,2,1,4,2,5,1,2
6120 DATA 2,9,1,7,2,5,1,5,1,5,1,4,1,5,2,7,1,4
6130 DATA 2,7,1,5,2,4,1,4,1,4,1,2,1,4,2,5,1,2
6140 DATA 2,9,1,7,2,11,1,9,2,7,1,5,2,4
8000 FOR N=0 TO 7: INPUT C: POKE USR "C"+N,N: NEXT N

```

## DIFERENCIALNE ENAČBE

### Matematični uvod

Najenostavnejša numerična metoda za reševanje običajnih diferencialnih enačb, ki ob enem daje zadovoljivo točnost in je enostavna za programiranje, je metoda Runge-Kutta.

Principi naj ima diferencialna enačba prvega reda v Cauchyjski obliki:  $y' = f(t, y)$ , z začetnimi pogoji  $y(t_0) = y_0$ . Na osnovi tega dobimo rešitev s postopnim računanjem. Če je v točki  $t_i$  približna vrednost  $y_i$ , potem je približna rešitev  $y_{i+1}$  za naslednjo vrednost argumenta  $t_{i+1} = t_i + h$ , kjer je  $h$  korak integracije podan z izrazom:

$$y_{i+1} = y_i + dy_i$$

$$dy_i = 1/6 (K_1 + K_2 + 2(K_3 + K_4)), \text{ kjer je}$$

$$K_1 = hf(t_i, y_i)$$

$$K_2 = hf(t_i + h/2, y_i + K_1/2)$$

$$K_3 = hf(t_i + h/2, y_i + K_2/2)$$

$$K_4 = hf(t_i + h, y_i + K_3)$$

Če imamo sistem navadnih diferencialnih enačb prvega reda v Cauchyjski obliki:

$$x_1' = f_1(t, x_1, x_2, x_3, \dots)$$

$$x_2' = f_2(t, x_1, x_2, x_3, \dots)$$

$$x_3' = f_3(t, x_1, x_2, x_3, \dots), \dots, \text{ itd.},$$

z začetnimi pogoji:

$$x_1(t_0) = x_{10},$$

$$x_2(t_0) = x_{20},$$

$$x_3(t_0) = x_{30}, \text{ itd.},$$

potem rešitev konstruiramo na sledeč način: če je vrednost  $x_{j,i}$  ( $j=1, 2, \dots, n$ ) v točki  $t_i$  označena z  $y_{j,i}$ , po modificirani Runge-Kuttovi metodi v točki  $t_{i+1} = t_i + h$ , kjer je  $h$  korak integracije,  $y_{j,i+1}$  pa je podan z izrazom:

$$y_{j,i+1} = y_{j,i} + dy_{j,i}$$

$$dy_{j,i} = 1/6 (K_{j,1} + K_{j,2} + 2(K_{j,3} + K_{j,4})),$$

kjer je:

$$K_{j,1} = hf_j(t_i, y_{j,i})$$

$$K_{j,2} = hf_j(t_i + h/2, y_{j,i} + K_{j,1}/2)$$

$$K_{j,3} = hf_j(t_i + h/2, y_{j,i} + K_{j,2}/2)$$

$$K_{j,4} = hf_j(t_i + h, y_{j,i} + K_{j,3})$$

Modificirano metodo lahko uporabljamo pri navadni diferencialni enačbi  $n$ -tega reda v Cauchyjski obliki:

$$y^{(n)} = f(t, y, y', y'', \dots, y^{(n-1)})$$

z začetnimi pogoji  $y(t_0) = y_0, y'(t_0) = y'_0, \dots, y^{(n-1)}(t_0) = y^{(n-1)}_0$

Vpeljimo zamenjavo

$$y_1 = y, y_2 = y', \dots, y_n = y^{(n-1)}$$

tako da lahko postavimo enačbe prvega reda:

$$y_1' = y_2, y_2' = y_3, \dots, y_{n-1}' = y_n$$

$$y_n' = f(t, y_1, y_2, \dots, y_{n-1})$$

katere lahko rešujemo s modifikacijo Runge-Kuttovo metode.

### Program

S Programom, ki je objavljen v nadaljevanju, je mogoče reševati dva tipa problemov: navadne diferencialne enačbe višjega reda in sistem običajnih diferencialnih enačb. Pri reševanju takih problemov je treba pred začetkom dela navadno dodajati programske segmente, ki vsebuje enačbe. V tem primeru je najbolje, da so spremenljivke  $x, y, z, \dots$  podane kot elementi vektorja  $x(1), x(2), x(3), \dots$ . Glavni program lahko hitro in enostavno reši poljubno število enačb (brez dodatnih modifikacij). Takšna metoda je uporabljena v znanem programu NIODES. Toda v basicom v spectrumu in večini drugih mikroračunalnikov se da narediti program, pri katerem ni treba spreminjati ničesar, če hočemo rešiti nov problem. Spremenljivke so navedene v obliki niza  $x(i)$ , same enačbe pa se vnašajo z ukazom INPUT kot alfanumerični niz b0, tako da je mogoče izračunati njihovo vrednost s funkcijo VAL. Program je zato zelo preprost. Pri reševanju sistemov enačb je računanje s VAL za 25 odstotkov počasnejše, kot če bi s posebnimi dodatki vnašali enačbe kot numerične izraze.

# SLOVENIJA SLOVENIJA SLOVENIJA SLOVENIJA SLOVENIJA

programirana prihodnost programirana prihodnost



## Uporaba programa

Uporabo programa precej olajšajo sporočila, ki se izpisujejo na zaslonu med vnašanjem podatkov. Uporabnik izbira tisto, kar mu ustreza: reševanje sistema navadnih diferencialnih enačb prvega reda ali ene navadne diferencialne enačbe višjega reda. Red enačbe ali število enačb v sistemu ništa omejena. Enačbe vnašamo med narekovanje, ki se kažejo na zaslonu, in to kot alfanumerične izraze. Če rešujemo sistem enačb, vnašamo za vsako spremenljivko, ki je v programu označena z  $x(i)$ , tudi ustrezno oznako te spremenljivke v stvarni enačbi (oznaka  $x$  je obvezno samo ena črka). Izhodni rezultati so zato preglednejši. Neodvisno spremenljivko pri vnosu obvezno označimo s  $t$ . Potem vnašamo začetne pogoje za spremenljivke  $x(1)$ ,  $x(2)$ , itd. Ko je računanje opravljeno, pritisnemo  $V$ , če želimo znova reševati isti problem s spremenljivimi parametri.  $\square$  nočemo reševati novega problema ali želimo končati delo, pritisnemo katerokoli tipko.

Vladimir Panjković  
Brbobrah

```
10 PRINT "S programom rešujemo dva tipa
  problemov": PRINT AT 2,0:"1.Navadno
  diferencialno enačbo n-tega reda"
20 PRINT AT 5,2:"(n)"; PRINT AT 5,8:"(n-1)":
  PRINT AT 5,14:"(n-2)": PRINT " v=f(t)
  v .....v.v.t)."
30 PRINT "Vnašamo jih v obliki:" PRINT "f(x(
  n),x(n-1),...,x(2),x(1),t)": PRINT
40 PRINT "2.Sistem n navadnih diferencial-
  nih enačb prvega reda": PRINT "y'=f1(t,y,z,
  ...)": PRINT "z'=f2(t,y,z,...), itd."
50 PRINT "Vnašamo ga v obliki:" PRINT "f1(t,
  x(1),x(2),...,x(n),t)"
60 PRINT "V obeh primerih neodvisno
  spre- menljivko označujemo s t.": PRINT
  21,3: BRIGHT 1:"PRITISNI KATEROKOLI TIPKO"
70 IF INKEY="" THEN GOTO 70
80 CLS: PRINT "Vnesi številko problema, ki
  ga rešuješ": PRINT "1-navadna
  diferencialna enačba n-tega reda":
  PRINT "2-sistem n navadnih diferencial-
  nih enačb prvega reda"
90 INPUT u: IF u<1 AND u>2 THEN GOTO 90
100 CLS: IF u=2 THEN GOTO 130
110 IF u=1 THEN INPUT "Vrsta enačbe je n=":
  DIM b$(60)
120 PRINT "Vnesi enačbo:" INPUT b$: CLS: GO
  TO 170
130 INPUT "Število enačb je n=": DIM b$(n,60)
  DIM q$(n)
140 FOR i=1 TO n: PRINT "Vnesi ":i,". enačbo:"
```

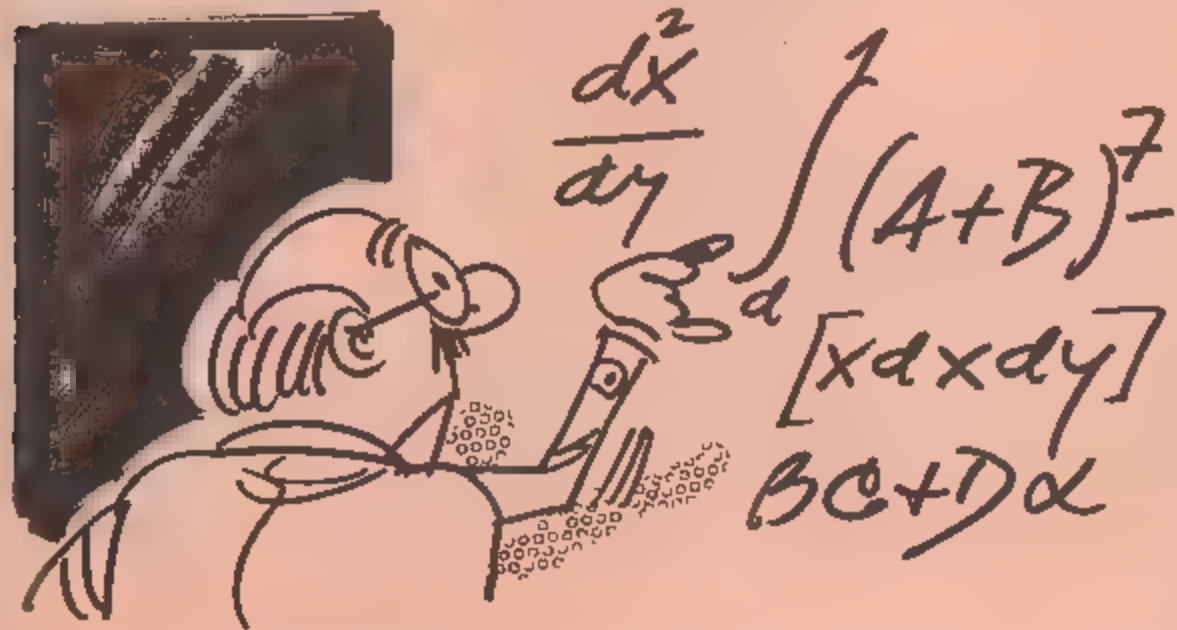
```
INPUT b$(i): CLS: NEXT i
150 FOR i=1 TO n: PRINT "Spremenljivka v
  programu x("i")", v enačbi je označena s
  crko:"
160 INPUT q$(i): CLS: NEXT i
170 DIM k(n): DIM d(n): DIM o(n): DIM p(n):
  DIM q(n): DIM r(n)
180 INPUT "spodnja meja intervala:a=":a: INPUT
  "zgornja meja intervala:b=":b
190 IF a>b THEN GO TO 180
200 INPUT "korak integracije h=":h: LET m=(b-a)
  /h
210 FOR i=1 TO n
220 PRINT AT 21,0:"za x("i")": INPUT "
  začetni pogoj je "k(i): PRINT AT 21,0:"
  "
230 IF u=2 THEN PRINT AT i-1,0:q$(i):("i:a")=
  k(i)
240 LET d(i)=x(i): NEXT i
250 IF u=1 THEN PRINT AT 0,0:"v("a")=":x(i)
260 FOR j=1 TO m: LET t=a+(j-1)*h: GO SUB 1000:
  u: NEXT j
263 IF INKEY="" THEN GO TO 263
266 IF INKEY="V" OR INKEY="v" THEN GO TO
  270 STOP
1000 FOR i=1 TO n-1: LET o(i)=h*x(i+1): NEXT i
1010 LET o(n)=h*VAL b$: LET t=t+.5*h
1020 FOR i=1 TO n: LET x(i)=d(i)+.5*o(i): NEXT
  i
1030 FOR i=1 TO n-1: LET p(i)=h*x(i+1): NEXT i
1040 LET p(n)=h*VAL b$
1050 FOR i=1 TO m: LET x(i)=d(i)+.5*p(i): NEXT
  i
1060 FOR i=1 TO n-1: LET d(i)=h*x(i+1): NEXT i
1070 LET q(n)=h*VAL b$: LET t=t+.5*h
1080 FOR i=1 TO n: LET x(i)=d(i)+q(i): NEXT i
1090 FOR i=1 TO n-1: LET r(i)=h*x(i+1): NEXT i
1100 LET r(n)=h*VAL b$
1110 FOR i=1 TO n: LET d(i)=d(i)+o(i)+r(i)+2*(
  p(i)+q(i))/6: NEXT i: PRINT "v("t")=":d(i)
1120 RETURN
2000 FOR i=1 TO n: LET o(i)=h*VAL b$(i): NEXT
  i
2010 LET t=t+.5*h
2020 FOR i=1 TO n: LET x(i)=d(i)+.5*o(i): NEXT
  i
2030 FOR i=1 TO n: LET p(i)=h*VAL b$(i): NEXT
  i
2040 FOR i=1 TO n: LET x(i)=d(i)+.5*p(i): NEXT
  i
2050 FOR i=1 TO n: LET q(i)=h*VAL b$(i): NEXT
  i
2060 LET t=t+.5*h
2070 FOR i=1 TO n: LET x(i)=d(i)+q(i): NEXT i
2080 FOR i=1 TO n: LET r(i)=h*VAL b$(i): NEXT
  i
2090 FOR i=1 TO n: LET d(i)=d(i)+o(i)+r(i)+2*(
  p(i)+q(i))/6: PRINT q$(i):("i:t")=":d(i):
  NEXT i
2100 RETURN
```

## STOLETNI KOLEDAR

Za praznično številko se prav gotovo spodobi, da objavimo koledar. Koledar za katerikoli mesec gregorijanskega koledarja si lahko s pomočjo spectrums in naslednjega programa izračunate sami.

Program že dalj časa kroži v računalniškem podzemlju, da pa ne bo ostal brez očeta, prosimo avtorja, da se javi uredništvu, kjer prejeli honorar.

```
10 REM Gregorijanski koledar
100 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS: GO SUB
  1000
110 INPUT T 0,0: FLASH 1:"Leto ": LINE y$:
  BEEP .5,30: IF LEN y$=4 THEN FOR y=1 TO 4:
  IF (y$(y)>"0") AND (y$(y)<="9") THEN NEXT
  y: LET god=VAL y$: IF god>1572 THEN GO TO
  114
111 GO TO 110
114 INPUT AT 1,0: FLASH 1:"Mesec ": LINE o$:
  BEEP .5,30: IF (o$(1)>"") AND (LEN o$<=2)
  THEN FOR o=1 TO LEN o$: IF (o$(o)>"0")
  AND (o$(o)<="9") THEN NEXT o: LET mes=VAL
  o$: IF (mes>1) AND (mes<=12) THEN GO TO 120
  116 GO TO 114
120 CLS: GO SUB 2000
130 GO TO 100
1000 DIM m$(12,9): DATA "Januar","Februar","
  Marec","April","Maj","Junij","Julij","
  Avgust","September","Oktober","November","
  December": RESTORE 1000: FOR n=1 TO 12:
  READ m$(n): NEXT n
1010 DIM d$(7,3): DATA "Ned","Pon","Tor","Sre","
  Cet","Pet","Sob": RESTORE 1010: FOR n=1 TO
  7: READ d$(n): NEXT n
1020 DIM L(12): DATA 31,28,31,30,31,30,31,31,30,
  31,30,31: RESTORE 1020: FOR n=1 TO 12:
  READ L(n): NEXT n
1030 DIM c(12): LET c=0: FOR n=1 TO 12: LET c(n)
  =c: LET c=c+L(n): NEXT n
1040 DEF FN a(y,m)=y+INT (y/4)-INT (y/100)+INT (
  y/400)+c(m)-(m<3) AND (FN b(y))
1050 DEF FN b(y)=(y/4=INT (y/4)) AND (y/
  100<>INT (y/100)) OR (y/400=INT (y/400))
1060 PRINT AT 0,12: INK 4:"KOLEDAR"
1070 PRINT " INK 6:"Vtipkaj leto (LLLL)/ENTER "
  "Vtipkaj leto /ENTER "
1080 RETURN
2000 LET y=god-(mes=1): LET m=mes-1+12*(mes=1):
  LET draw=0: BRIGHT 0: CLS: GO SUB 3000:
  BEEP .5,27
2010 LET y=god: LET m=mes: LET draw=7: BRIGHT 1:
  GO SUB 3000: BEEP .5,29
2020 LET y=god+(mes=12): LET m=mes+1-12*(mes=12)
  LET draw=14: BRIGHT 0: GO SUB 3000: BEEP .
  5,30
2030 INK 2: PLOT 38,0: DRAW 0,175: PLOT 39,0:
  DRAW 0,175: PLOT 64,0: DRAW 0,175: PLOT 65,
  0: DRAW 0,175: INK 7: INPUT AT 0,0: INK 6:"
  n = naslednji p = predhodni ili s = novi
  mesec /ENTER ":a$: BEEP .5,30
2040 IF a$="n" OR a$="N" THEN LET god=god+(
  mes=12): LET mes=mes+1-12*(mes=12)
2050 IF a$="p" OR a$="P" THEN LET god=god-(
  mes=1): LET mes=mes-1+12*(mes=1)
2060 IF a$="s" OR a$="S" THEN RETURN
2070 GO TO 2000
3000 PRINT AT draw,0: INK 4:y: PRINT AT draw+3,
  0: INK 4:m$(m,1 TO 3)
3010 FOR n=1 TO 7: PRINT AT draw,4*n+1: INK 5:d$(
  n): NEXT n
3020 LET red=1: LET dan=FN a(y,m): LET dan=dan-
  7*INT (dan/7)
3030 FOR n=1 TO L(m)+(FN b(y)) AND (m=2))
3040 PRINT AT red+draw,1+4*(dan+1):n: LET
  dan=dan+1
3050 IF dan=7 THEN LET dan=0: LET red=red+1
3060 NEXT n
3070 RETURN
```



# SLOVENIJALESLOVENIJALES

program irana prihodnost program irana prihodnost



# JEMANJE PALIC

V igri za dva igralca izgubi tisti, ki vzame zadnje palice. Običajno se igra na 21 vžgalic. Jedljeno najmanj 1 in največ tri ter taktiziramo, da soigralcu ostanejo zadnje.

V programu pa lahko poljubno izbiramo izhodiščno število vžgalic ali palic, poljubno največja in najmanjša števila odvzetih, izbiramo zmagovalca med tistim, ki vzame ali pusti zadnje, in tudi to, kdo začne igro, igralec ali računalnik.

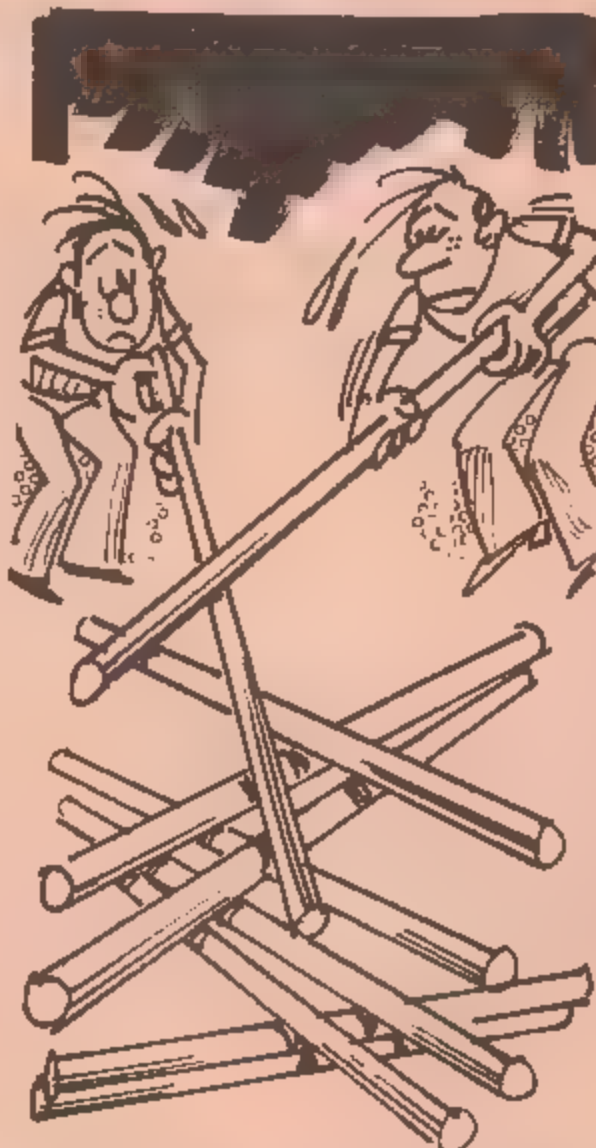
Bralcem želis ob igri obilo zabave in sreča.

Iztok Kočvar  
Maribor

```

690 INPUT # PRINT p
700 IF p=0 THEN GO TO 720
710 GO TO 750
720 PRINT "Računalnik zmaga == kazen!!!": GO
    TO 1000
730 LET w=1
740 RETURN
750 IF p=INT (p) THEN GO TO 770
760 GO TO 810
770 IF p>=a THEN GO TO 800
780 IF p=n THEN GO TO 860
790 GO TO 810
800 IF p<=b THEN GO TO 830
810 PRINT "Nedovoljena poteza!!"
820 GO TO 690
830 LET n=n-p
840 IF n=0 THEN GO TO 860
850 GO TO 930
860 IF m=1 THEN GO TO 910
880 LET w=1
890 RETURN
910 LET w=1
920 RETURN
930 IF n>=0 THEN GO TO 960
940 LET n=n+p
950 GO TO 810
960 LET w=0
970 RETURN
980 CLEAR
1000 PAUSE 200: CLEAR
1005 PRINT "Igras dalje? Da=1,Ne=2"
1010 INPUT z
1020 IF z=1 THEN GO TO 150
1030 IF z=2 THEN STOP

```



```

# PRINT AT 11,4;"JEMANJE PALIC"
20 PAUSE 200
150 CLEAR : GO TO 160
160 PRINT "Število palic: "
170 INPUT n: PRINT n
180 IF n=0 THEN STOP
190 IF n=INT (n) THEN GO TO 210
200 GO TO 160
210 IF n<1 THEN GO TO 210
220 PRINT "Zmagaj-1-Vzame zadnje,-2-Pusti
    zadnje"
230 INPUT #
240 IF m=1 THEN GO TO 270
250 IF m=2 THEN GO TO 270
260 GO TO 220
270 PRINT "min.,max.,1 "
280 INPUT a,b: PRINT a,b
290 IF a>b OR a>n OR b>n THEN GO TO 270
300 IF a<1 THEN GO TO 270
310 IF a=INT (a) THEN GO TO 350
320 GO TO 270
330 IF b=INT (b) THEN GO TO 350
340 GO TO 270
350 PRINT "Zacne?-1-računalnik,-2-ti: "
360 INPUT s
370 IF s=1 THEN GO TO 400
380 IF s=2 THEN GO TO 400
390 GO TO 350
400 LET c=a+b
410 IF s=2 THEN GO TO 440
420 GO SUB 470
430 IF w=1 THEN GO TO 460
440 GO SUB 680
450 IF w=1 THEN GO TO 460
460 GO TO 420
470 LET q=n
480 IF a=1 THEN GO TO 500
490 LET n=n-1
500 IF a=1 THEN GO TO 550
510 IF w>a THEN GO TO 590
520 LET w=1
530 PRINT "Računalnik vzame "n;"in izgubi!":
    GO TO 1000
540 RETURN
550 IF n>b THEN GO TO 590
560 LET w=1
570 PRINT "Računalnik vzame "w;"in zmaga!":
    GO TO 1000
580 RETURN
590 LET p=q-c*INT (q/c)
600 IF p>=a THEN GO TO 620
610 LET p=a
620 IF p<=b THEN GO TO 640
630 LET p=b
640 LET n=n-p
650 PRINT "Računalnik vzame "p;"in pusti "n;"
    "
660 LET w=0
670 RANDOMIZE
680 PRINT "Ti vleces!"

```

# KLOKA

S programom lahko uporabimo spectrum kot uro za igranje šaha. Kake čas, ki ga porabi vsak igralec. Uri sta še kar natančni (uporabljena je interna ura).

Igor Stante

```

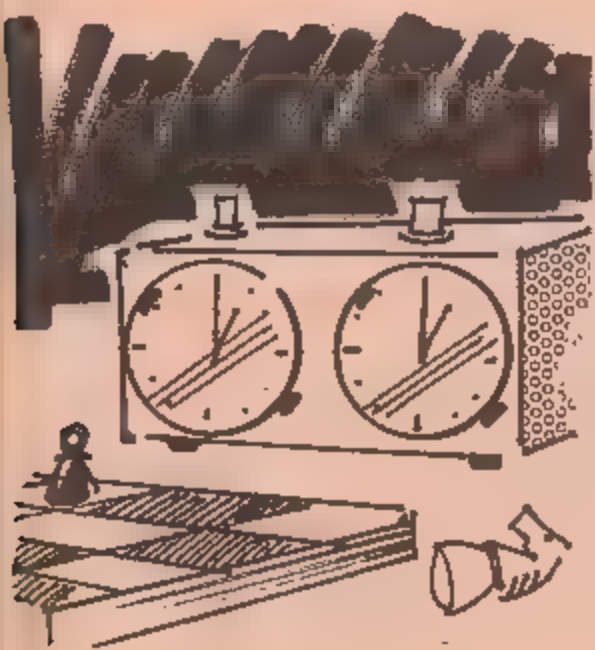
10 GO SUB 1000: GO TO 1100
80 REM
# REM
82 REM
99 REM CRNI
100 IF INKEY#="" THEN GO TO 1100
110 IF INKEY#<>" " THEN BEEP .1,15: GO SUB 1500:
    GO TO 200
140 GO SUB 2000: PRINT PAPER 7: INK 2:AT 11,
    2:min:" "AT 11,5:sek:" "
145 IF min=TM AND sek=TS THEN LET m=1: GO TO
    1400
150 GO TO 100
151 REM
152 REM
153 REM
199 REM BELI
200 IF INKEY#="R" THEN GO TO 1100
210 IF INKEY#<>" " THEN BEEP .1,20: GO SUB 1600:
    GO TO 100
240 GO SUB 2000: PRINT PAPER 7: INK 2:AT 11,
    25:min:" "AT 11,20:sek:" "
245 IF min=TM AND sek=TS THEN LET m=23: GO TO
    1400
250 GO TO 200
251 REM
252 REM
253 REM
999 REM URA _RISBA_
1000 BORDER 1: PAPER 1: CLS
1010 INK 5: FOR n=30 TO 0 STEP -2: PLOT n+47,71-
    n: DRAW 154-2*n,0: NEXT #
1020 PLOT 0,94: DRAW 255,0: DRAW 0,-20: DRAW -
    255,0: DRAW 0,20: PLOT 123,94: DRAW 0,-20
1030 INK 6: FOR n=0 TO 20: PLOT n,n+94: DRAW
    255-2*n,0: NEXT n
1090 RETURN
1091 REM
1092 REM
1093 REM
1099 REM RESTART
1100 PRINT AT 11,1: PAPER 7: INK 0:
    <=CRNI"
1110 PRINT AT 11,16: PAPER 7: INK 0:"BELI="
    "
1140 LET c72=0: LET c73=0: LET c74=0
1150 INPUT "DAS IGRE? [min]=> "TM:" [sek]=> "
    TS: BEEP .1,10: IF TM<0 OR TM>59 OR TS<0
    OR TS>59 THEN GO TO 1150
1160 PRINT #1: PAPER 1:AT 1,0:"R _restart"
1170 PRINT #1: PAPER 1:AT 1,15:"KARKOLI
    _menjava"
1200 PAUSE 0: BEEP .5,0: POKE 23672,0: POKE
    23673,0: POKE 23674,0: GO TO 200

```

# SLOVENIJALESLOVENIJALES

programirana prihodnost programirana prihodnost





**NASTAVITEV TISKALNIKA**

Program je namenjen lastnikom RX/FX-80. Omogoča tiskanje izpisov z nastavitvijo levega in desnega roba ter tiskanja različnih oblik znakov. Glade na vmesnik, ki ga ima več tiskalnikov, je treba spremeniti naslov tiskalnika v vrstici 2230.

Izpise, ki jih boste pošiljali na objavo v računalniških revijah, je smotrno tiskati nekoliko ožje kot navadno, tj. v širini 40 znakov (levi rob je npr. 10, desni 50).

Boris Arko  
Northrup

## B'TRE8ICE

Program je napisan za Atarijeve računalnike 400, 600 XL, 800 XL itd. Z njim dobimo znake C, c, G, g, D, d, B, b, 2 in 1.

Atarijevi računalniki imajo v ROM shranjen običajen nabor znakov ASCII in dvajset poligrafičnih znakov. Ta nabor je mogoča zamenjati s katerikoli drugim. Treba je definirati nov nabor znakov v matrikah 8x8 in zato žrtvovati 1 K RAM (128 znakov = 8 bytov). Po vpisu začetnega naslova novega nabora na pomnilniški naslov CHBAS (\$2F4) operacijski sistem računalnika sprejme nove znake in jih kaže na zaslonu. V tem programu vdelani nabor znakov ne prepiše v zadnjih 1 K RAMa, nekaj poligrafičnih znakov pa se spremeni v manjkajoče črke, ki jih hočemo imeti. Ker je na zadnjih naslovih v ramu prostor rezerviran za video RAM, je treba najprej premakniti video RAM za 1 K navzdol.

Program je zanimiv zato, ker nabora znakov **==** spramenj neposredno, ampak se posname na trak program v obliki "boot". Program bo spramenil nabor znakov šele potem, ko bo vpisan s traku s rutino "boot". ("boot" je postavljena rutina za vpisovanje programa v strojni jezik s pritiskom na tipko START in hkratnim vklopom računalnika v program v nekaj sekundah vpisa sam, ne da bi bilo treba pritiskati kakšno drugo tipko ali storiti karkoli drugega.)

Ker je program vpisan v obliki "boot", je vseeno, kateri programski jezik si izberemo za delo (zbirnik, forth, logo, pascal, pilot, basic itd.). Nove črke so dosegljive v vsakem od njih.

Nove črke pokličemo tako, da pritisnemo tipko ustreznega znaka ASCII, hkrati pa tipko CTRL. CTRL + C = c, CTRL + D = d, CTRL + S = s, CTRL + Z = z. Edina izjema je CTRL + M = C. Za male črke pritisnemo tipko CTRL in tipko ustreznega znaka ASCII; CTRL + V = v, CTRL + F = f, CTRL + A = a, CTRL + X = x. Izjema je CTRL + R = r.

Zvonimir Makovec  
Ljutomer



```

01: PROGRAM "ATARI -> EPSON" COPYRIGHT
1000 .OPT NOLIST
1010 *=500A BOOT-START
1020 FLEN=PND-PST+127/128*128
1030 LDY #510
1040 LDA #3
1050 STA $342,X
1060 LDA #8
1070 STA $34A,X
1080 LDA #800
1090 STA $348,X
1100 LDA #CASE285
1110 STA $344,X
1120 LDA #CASE256
1130 STA $345,X

```

```

2000 REM *NAST.TISKALNIKA (FX-80) * 27.
10.84
2010 PRINTCHR$(147):PRINT:PRINT
2020 PRINTTAB(6);"* NASTAVITEV TISKALNIK
A *":PRINT:PRINT
2030 PRINT"LEVI ROB, NORMALNO 6...20 7
";FORI=1TO9:PRINTCHR$(157);:NEXT
2040 INPUTA$:A=VAL(A$)
2050 IFVAL(A$)<6ORVAL(A$)>20THENPRINTCHR
$(145);:GOTO2030
2060 PRINTCHR$(145);"1. LEVI ROB=";CHR$
(18);A$;CHR$(146);"
2070 PRINT
2080 PRINT"DESNI ROB, NORMALNO 40...80
75
";FORI=1TO9:PRINTCHR$(157);:NEXT
2090 INPUTB$:B=VAL(B$)
2100 IFVAL(B$)<40ORVAL(B$)>80THENPRINTCH
R$(145);:GOTO2080
2110 PRINTCHR$(145);"2. DESNI ROB=";CHR
$(18);B$;CHR$(146);"
2120 PRINT
2130 PRINT"DBLIKA CRK (NORM.=0, POLD.=8)
0
"
2140 PRINT"(SAMO MED ■ IN 64!)"
2150 PRINTCHR$(145);:FORI=1TO10:PRINTCHR
$(29);:NEXT:INPUTD$:D=VAL(D$)
2160 IFD<0ORD>64THENPRINTCHR$(145);:GOTO
2130
2170 PRINTCHR$(145);"3. DBLIKA CRK: ";CH
R$(18);D$;CHR$(146);"
2180 FORI=1TO30:PRINTCHR$(32);:NEXT:PRIN
T:PRINT
2190 PRINT:PRINTTAB(11);"VSE PRAV (D/N)
D
";
2200 FORI=1TO5:PRINTCHR$(157);:NEXT:INPU
TF$
2210 IFF$<>"D"ANDF$<>"N"THENPRINTCHR$(14
5);CHR$(145);:GOTO2190
2220 IFF$="N"THEN2010
2230 OPEN1,16
2240 PRINT#1,CHR$(27);CHR$(108);CHR$(A);
:REM LEVI ROB
2250 PRINT#1,CHR$(27);CHR$(81);CHR$(B);:
REM DESNI ROB
2260 PRINT#1,CHR$(27);CHR$(33);CHR$(D);:
REM DBLIKA CRK
2270 PRINT#1,CHR$(27);CHR$(82);CHR$(0);:
REM AMERISKI STAVEK
2280 CLOSE1
2290 PRINTCHR$(145);TAB(4);" *TISKALNI
K PRIPRAVLJEN* "

```

READY.

```

1201 REM
1202 REM
1203 REM
1399 REM _____POTEKEL CAS_____
1400 PRINT AT 11,m1 INK 7: FLASH 1:" CAS ! "
FOR i=0 TO 60: BEEP .01,i+INT (RND*20)-10:
NEXT i
1410 GO TO 1100
1411 REM
1412 REM
1413 REM
1499 REM _SHRANI URO CRNEGA_____
1500 LET c72=PEEK 23672: LET c73=PEEK 23673:
LET c74=PEEK 23674
1505 REM __NASTAVI URO BELEGA___
1510 POKE 23672,b72: POKE 23673,b73: POKE 23674,
b74
1520 RETURN
1599 REM _SHRANI URO BELEGA_____
1600 LET b72=PEEK 23672: LET b73=PEEK 23673:
LET b74=PEEK 23674
1605 REM __NASTAVI URO CRNEGA___
1610 POKE 23672,c72: POKE 23673,c73: POKE 23674,
c74
1620 RETURN
1621 REM
1622 REM
1623 REM
1999 REM _____URA_____
2000 LET u=INT ((65536#PEEK 23674+256#PEEK
23673+PEEK 23672)/50)
2010 LET m=INT (u/60): LET sek=u-(m*60): LET
ure=INT (m/60): LET min=m-(ure*60)
2020 RETURN
9999 SAVE "KLOKA Na 1" LINE 0: PAUSE 20: BEEP
1.10: BEEP .3.30: BEEP .1.20

```

# SLOVENIJALESLOVENIJALES

programirana prihodnost programirana prihodnost



```

1140 JSR #E456
1160 LDA #5B
1170 STA #342,X
1180 LDA #PST/255
1190 STA #344,X
1200 LDA #PST/256
1210 STA #345,X
1220 LDA #FLEN/255
1230 STA #346,X
1240 LDA #FLEN/256
1250 STA #349,X
1260 JSR #E456
1280 LDA #5C
1290 STA #342,X
1300 JSR #E456
1330 BR BRK
1340 CASB .BYTE "C:",#9B
1350 PST START ON #600
1360 .BYTE 0
1370 .BYTE PND-PST+127/128
1380 .WORD PST
1390 .WORD PINIT
1400 LDA #33C STOP RECORDER
1410 STA #D302
1420 LDA #PND/255 SET
1430 STA #E LOW
1440 STA #2E7 MEMORY
1450 LDA #PND/256 LIMIT
1460 STA #F
1470 STA #2E9
1520 CLC
1530 RTS
1540 PINIT INITIALIZE
1550 LDA #P PPRINT
1560 STA #329
1570 LDA #PHTAB/255
1580 STA #329+1
1590 LDA #PHTAB/256
1600 STA #329+2
1610 LDA #2 EVERY
1620 STA #9 SYSTEM-RESET
1630 RTS
1640 PHTAB
1650 .WORD PHOPEN-1
1660 .WORD PHCLOSE-1
1670 .WORD PHERR-1
1680 .WORD PHPUT-1
1690 .WORD PHERR-1
1700 .WORD PHERR-1
1710 JMP PHOPEN
2000 PHOPEN SET PORTS
2010 LDA #D302 PAC
2020 AND #5FB 1111011
2030 STA #D302 PAC
2040 LDA #D303 PBC
2050 AND #5FB 1111011
2060 STA #D303 PBC
2070 LDA #1 BIT 1 STROBE
2080 STA #D301 PB OUTPUT
2090 LDA #FFF ALL BITS
2100 STA #D300 PA OUTPUT
2110 LDA #D302 PAC
2120 ORA #4 00000100
2130 STA #D302 PAC
2140 LDA #D303 PBC
2150 ORA #4 00000100
2160 STA #D303 PBC
2200 LDA #0 FIRST CHAR.
2210 JSR WORK
2300 LDY #0 OPENED OK
2310 RTS
2400 BREAK
2410 PLA
2420 LDA #5B0
2430 STA #11
2440 TAY
2450 RTS
3000 PHCLOSE
3010 LDY #1 CLOSED OK
3020 RTS
3100 PHERR
3110 LDY #52 FUNCTION NOT
3120 RTS IMPLEMENTED
4000 WORK
4010 FMA
4100 BUSY
4110 LDA #11
4120 BEQ BREAK
4130 LDA #D301 PB
4140 AND #4 BUSY HIGH?
4150 BNE BUSY YES
4200 DATA
4210 PLA GET DATA
4220 STA #D300 PUT PA
4300 STROBE

```

```

4310 LDA #D301 PB
4320 AND #5FE STROBE LOW
4330 STA #D301 PB
4400 LDY #9 > 20 us
4410 SW
4420 DEY STROBE WAIT
4430 BNE SW
4500 LDA #D301 PB
4510 ORA #1 STROBE HIGH
4520 STA #D301 PB
4600 RTS
4700 BSPC
4910 LDA #0 ASCII-BACKSPACE
4920 JMP WORK
4930 CR ASCII-CARRIAGE RETURN
4940 LDA #5B0
4950 JSR WORK
4960 LF
4970 LDA #5B0 ASCII-LINE FEED
4980 JMP WORK
5000 PHPUT
5020 CMP #5FD BELL
5030 BEQ BELL BACKSPACE
5040 CMP #57E
5050 BEQ BSPC CR CARRIAGE-RETURN
5060 CMP #59B
5070 BEQ CR
5200 CMP #51C
5210 BEQ CUP
5220 CMP #51D
5230 BEQ CDWN
5240 CMP #51E
5250 BEQ CLFT
5260 CMP #51F
5270 BEQ CRGH
5280 JMP PHC1
6900 BELL
6910 JSR ESCK
6920 LDX #7
6930 BELL
6940 LDA TBELL,X
6950 JSR WORK
6960 DEX
6970 BPL BELL
6980 RTS
6990 TBELL .BYTE #FF,#B1,#A1,#87,#8F,#B3,#83,#FF
7000 CUP
7010 JSR ESCK
7020 LDX #7
7030 CUP1
7040 LDA TCUP,X
7050 JSR WORK
7060 DEX
7070 BPL CUP1
7080 RTS
7090 TCUP .BYTE 0,#10,#30,#7E,#7E,#30,#10,0
7100 CDWN
7110 JSR ESCK
7120 LDX #7
7130 CDWN1
7140 LDA TCDWN,X
7150 JSR WORK
7160 DEX
7170 BPL CDWN1
7180 RTS
7190 TCDWN .BYTE 0,0,#C,#7E,#7E,#C,0,0
7200 CLFT
7210 JSR ESCK
7220 LDX #7
7230 CLFT1
7240 LDA TCLFT,X
7250 JSR WORK
7260 DEX
7270 BPL CLFT1
7280 RTS
7290 TCLFT .BYTE 0,#10,#10,#54,#7C,#38,#10,0
7300 CRGH
7310 JSR ESCK
7320 LDX #7
7330 CRGH1
7340 LDA TCRGH,X
7350 JSR WORK
7360 DEX
7370 BPL CRGH1
7371 RTS
7372 TCRGH .BYTE 0,#10,#38,#7C,#34,#10,#10,0
7380 PHC1
7381 CMP #57D
7382 BEQ CLS
7383 CMP #57F
7384 BEQ TAB
7385 CMP #59C
7386 BEQ DLIN
7387 CMP #59D
7388 BEQ ILIN
7389 CMP #59E
7390 BEQ CTAB
7391 CMP #59F

```

```

7392 BEQ STAB
7393 JMP PCH2
7400 CLS
7410 JSR ESCK
7420 LDX #7
7430 CLS1
7440 LDA TCLS,X
7450 JSR WORK
7460 DEX
7470 BPL CLS1
7480 RTS
7490 TCLS .BYTE 0,#4E,#5E,#7B,#70,#7C,#7C,0
7500 TAB
7510 JSR ESCK
7520 LDX #7
7530 TAB1
7540 LDA TTAB,X
7550 JSR WORK
7560 DEX
7570 BPL TAB1
7580 RTS
7590 TTAB .BYTE 0,#10,#30,#7C,#FE,0,0,0
7600 DLIN
7610 JSR ESCK
7620 LDX #7
7630 DLIN1
7640 LDA TDLIN,X
7650 JSR WORK
7660 DEX
7670 BPL DLIN1
7680 RTS
7690 TDLIN .BYTE #FF,#EF,#CF,#B1,#B1,#CF,#EF,#FF
7700 ILIN
7710 JSR ESCK
7720 LDX #7
7730 ILIN1
7740 LDA TILIN,X
7750 JSR WORK
7760 DEX
7770 BPL ILIN1
7780 RTS
7790 TILIN .BYTE #FF,#F7,#F5,#B1,#B1,#F3,#F7,#FF
7800 CTAB
7810 JSR ESCK
7820 LDX #7
7830 CTAB1
7840 LDA TCTAB,X
7850 JSR WORK
7860 DEX
7870 BPL CTAB1
7880 RTS
7890 TCTAB .BYTE #FF,#EF,#EF,#AB,#B3,#C7,#EF,#FF
7900 STAB
7910 JSR ESCK
7920 LDX #7
7930 STAB1
7940 LDA TSTAB,X
7950 JSR WORK
7960 DEX
7970 BPL STAB1
7971 RTS
7972 TSTAB .BYTE #FF,#EF,#C7,#B3,#AB,#EF,#EF,#FF
7980 PCH2
7981 CMP #5FE
7982 BEQ GCH
7983 CMP #5FF
7984 BEQ ICH
7985 JMP WORK
8000 DCH
8010 JSR ESCK
8020 LDX #7
8030 DCH1
8040 LDA TDCH,X
8050 JSR WORK
8060 DEX
8070 BPL DCH1
8080 RTS
8090 TDCH .BYTE #FF,#FF,#FF,1,#B3,#C7,#EF,#FF
8100 ICH
8110 JSR ESCK
8120 LDX #7
8130 ICH1
8140 LDA TICH,X
8150 JSR WORK
8160 DEX
8170 BPL ICH1
8180 RTS
8190 TICH .BYTE #FF,#F7,#E3,#C1,#B0,#FF,#FF,#FF
9000 ESCK
9010 LDA #51B ESCAPE
9020 JSR WORK
9030 LDA #5
9040 JSR WORK
9050 LDA #8
9060 JSR WORK
9070 LDA #0
9080 JSR WORK
9090 RTS
9999 PND

```

# SLOVENIJALE SLOVENIJALE

program i rana prihodnost program i rana prihodnost



**BRITANIA SOFTWARE!** Spel naj-novejši programi za ZX spectrum. Naša lestvica: EUREKA (250 K), UNDERWORLD, DE-CATHLON, PIEYED, PUNCHY, SUBSTRIKER, SPACE PANIC, DANGEROUS GARDEN, SPACE QUEST! Informacije po tel. (062) 24-721, ali pismeno: Darko Horvat, Pod Gradiščem 1/A, 62000 Maribor. TX-233

**Ustanovljamo QL KLUB!** Več glav več ve, zato vabimo vse sedanje in bodoče lastnike računalnika Sinclair QL, da se pridružijo nastajajočemu klubu. Če vas sodelovanje zanima, pišite mojemu mikru s pripisom »QL KLUB«.

**RAZŠIRJAM** spectrum iz 16 K na 48 K. Delo stane 990 din. Servisiram okvare na spectrumu. Vgrajujem reset tipko za 220 din in pravi reset za 190 din, napetostni stabilizator za 790 din ter profesionalno izvedbo za 390 din. Inštruiram basio za 220 din. Tel. (061) 612-548, zvečer. 545

**SINCLAIR!** Klubi-posamezniki izdelujem podstavke, ki omogočajo učinkovito hrisanje in imajo odličen pregled tastature. Martin Predanič, Loča 3 a, Dobova. TX-223

**SPECTRUMOVCI!** Zelo poceni programi. Velika izbira: nad 400 programov in 12 knjig. Izberite 15 programov za 1.000 din. Komplet 320 programov samo 5.000 din. Kupujem programe ali zamenjujem za commodore 64. Predrag Milivojević, General Ždanova 30, 11000 Beograd, tel. (011) 347-967. TX-225

**ZA RAČUNALNIK TI-86** program-mable kupim prevedena navodila in drucker PC-200. Alfonz Gugmas, 62319 Poljčane 186. TX-224

**NAJNOVEJŠE** igre za commodore 64! Flight simulator II Alice droll Popay in ostale ugodno prodam. Brezplačna navodila. Đukić, 41020 Zagreb, Čalovićeva 5, tel. (041) 688-004. TX-205

**COMMODORE 64**, vrhunske programe, po ceni 55 N din in joystick prodam. Volko Berce, Ivana Kavčiča 12, 69240 Ljutomer, tel. (069) 81-951. TX-218

**ZA ZX spectrum** prodam naj-novejše in stare programe. Kličite za brezplačen katalog. Urbanija Rober, Zasavska 18, 61231 Črnuče, tel. (061) 371-786. TX-234

**DANTON STUDIO** - naj-novejši angleški programi za spectrum,

monty, mole, tribble, trubble, bear george, milioner, groutcho marx. Katalog brezplačen. Tel. (071) 514-777, Danijel Pešut, Stake Skenderove 3, Sarajevo. TX-235

**COMMODORE VIC-20** prodam s kasetofonom, igrimi in drugimi uporabnimi programi za 36.000 din. Telefon (065) 55-419. TX-226

**ZX BOYS!** Naj-novejši programi za ZX spectrum. Velika ponudba programov po zelo nizkih cenah. Naša TOP TEN lestvica: 1. WHEELIE, 2. STOP THE EXPRESS, 3. AVALON, 4. RIVER RESCUE, 5. MANIC MINER GO, 6. WORLD CUP FOOTBALL, 7. TORNADO LOW LEVEL (T. L. L.), 8. JACK AND THE BEAN-STALK, 9. SHERLOCK HOLMES, 10. HULK. Popusti in paketi ter možnost zamenjave programov. Matjaž Zmrzlikar, Kajuhova 17, 64000 Kranj, tel. (064) 23-141 od 8. do 12. ure. TX-231

**PROGRAMI:** Imate C-64, ste se že naveličali svojih programov in si želite nove? Če je tako, takoj pokličite številki (061) 579-491 ali (061) 579-296. TX-227

**PRODAM** programabilni kalkulator HP-15 (trajni spomin). Stane Ogrinc, Podgorica 54, 61262 Dol pri Ljubljani. TX-228

**KORAK NAPREJ S SPECTRUMOM!** Programi za strokovnjake: STATISET, LINSET, PERT... literatura, listingi. New Data, D. Brešanova 8/10, 21000 Novi Sad. TX-229

**PRODAM SPECTRUM 48** s 150 najboljšimi programi za 60.000 ND, TV igre s 10 športnimi igrami za 9000 din. Telefon (066) 62-487. TX-230

**ZA SPECTRUM 16/48 K, ZX 81 1/16 K**, najpopolnejši slovenski prevod navodil in programiranja v basicu, naj-novejše programe na kasetah, listingih - top lestvica: MATCH POINT, MANIC MINER III, FULL THROTTLE, PINBALL WIZARD, SABRE WOLF, WORLDCUP-FOOTBALL... Brezplačen katalog! Telefon (061) 447-156. TX-452

**ZX SPECTRUM** - Najboljša ponudba prekrasnih programov. Najcenejši paketi programov na YU tržišču. Brezplačen katalog za 400 programov. Rade Radulović, Vožarski pot 10, Ljubljana, tel. (061) 226-588. P-TX-1025

**SINCLAIR QL**, izmenjava programov in literature. Kličite po tel. (062) 714-115. TX-1024

## NAROČAM revijo MOJ MIKRO

Naročnino bom plačal po prejemu položnice

(ime in priimek)

(ulica, hišna številka)

(poštna številka)

(pošta)

(podpis)

Sinclair QL - ZX Spectrum - Atari  
Commodore 64 - Advance - Nashua  
Apple IIe/c - Macintosh - Memorex

ELCOM - PERSONAL COMPUTERS  
KORZO ITALIA 149 - GORICA (Italija)

**CENE ZA IZVOZ:**  
**COMMODORE C 64** 656 DM  
**SINCLAIR:**  
**ZX SPECTRUM 16 K** 465 DM  
+ 6 program. iger  
**ZX SPECTRUM 48 K** 583 DM  
+ 8 program. iger  
registratorji  
programi  
igre  
joystick

**METROMARKET**  
Ul. F. Filzi 4, TRST, tel. 040/631064

Male oglase poslej objavljamo v obeh izdajah Mojega mikra - v slovenski in srbskohrvatski. Pošijite jih na naslov:

Revija Moj mikro, Titova 35, 61000 Ljubljana

z oznako: Mali oglasi

Besedilo za naročene male oglase lahko predete tudi telefonsko na številko (061) 223-311.

Po 1. januarju 1985 veljajo za male oglase nove cene:

do 10 besed: 400 din

vsaka nadaljnja beseda: 30 din.

Naročniki malih oglasov plačajo za dvojno objavo (v slovenski in v srbskohrvatski izdaji) samo enkratno ceno!



# Šola programiranja v strojnem jeziku (6)

ŽIGA TURK

V prejšnjem nadaljevanju smo podprograme v ROM razdelili v štiri velike skupine:

- vzhodno-izhodne (input/output)
- urejanje programov (editor)
- interpreter za basic
- obravnavanje izrazov (kalkulator s plavajočo vejico)

Ce doslej niste zbrali korajže in niste vtikalili še nobenega programa, poskusite to storiti danes. Programi so kratki, razloženi, rezultati so takoj vidni ali slišni.

## Zvok

Med vhodno-izhodne rutine (v/i) spadajo tudi podprogrami za delo z zvokom. Mnogo začetnikov naredi prve korake v strojni kodi prav pri pisanju programov, ki so tako ali drugače povezani z zvokom. Verjetno zato, ker je basic za kaj takega veliko prepočasen.

Zvok je mogoče opisati kot občutek, ki ga v ušesu povzroči nihanje zraka. Fizikalno gre za spreminjanje zračnega tlaka v odvisnosti od časa. Graf 1 prikazuje neko tako odvisnost. V vsakem trenutku torej zvok opišemo s podatkom njegovi »glasnosti« oz. velikosti zračnega tlaka. Kadar je nihanje zraka harmonično, lahko govorimo tudi o frekvenci zvoka, številu nihanj zvoka v sekundi.



GRAF 1

Mikroračunalniki so digitalne naprave. To pomeni, da priredijo analogni veličini številčno vrednost, ki je bolj ali manj natančna glede na analogno. Tudi če zapišemo glasnost zvoka na 20 mest natančno, računalnik pač ne bo »slišal« razlike pri enaindvajseti decimaliki.

Osnovni problem pri piskajočih računalnikih je, kako natančno znajo opisati analogno količino. Na grafu 2 je diagram tlak/čas, kot lahko zapiše in reproducira analogno količino računalnik, ki razlikuje 8 stopenj glasnosti in vzorci tako pogosto, kot je širina najožjega stolpca. Približno tako dobro znajo »piskati«



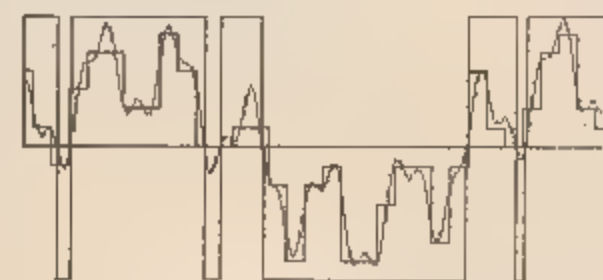
GRAF 2

računalniki z vdelanim generatorjem zvoka. Spectrum tega nima. Iz signala na grafu 1 bo sprejel to, kar je narisano na grafu 3. Mavrica



GRAF 3

torej ne zna ločiti le dveh ravni glasnosti. Razliko med originalom in dvema približkoma najlaže ocenite po grafu 4.



GRAF 4

Vse, kar spectrum zna, je torej »prižigati« in »ugašati« neka izhodna vratca. Preprosta elektronika signale toliko ojači, da so primerni za zvočnik ali izhod MIC. To počne pri ukazih BEEP, v bistvu isto pa tudi pri SAVE in LOAD.

Na vhodu je podobno: spectrum razlikuje le med dvema stanjema na vhodu EAR.

## IN in OUT

V nasprotju z drugimi računalniki skrbi v spectrumu za generiranje in sprejemanje zvoka neposredno procesor. Podobno kot z ukazoma PEEK in POKE (ali njunimi ekvivalenti v zbirnem jeziku) postavimo kakšen zlog v RAM na določeno vrednost, tako OUT pošlje na neka vrata nekaj ven, IN pa od nekega nekaj prebere. (Gl. tabelo 5/11)

Z 80 ima 256 takih vrat, skozi pa je mogoče spraviti 8-bitno kredenco. Kaj se bo zgodilo, je odvisno od strojne opreme, ki bo te kredence interpretirala.

V 23. poglavju priročnika za ZX spectrum boste našli seznam vseh vrat, ki računalniku kaj pomenijo. Programerja z zvokom zanimajo naslednja:

- 254 - bit 6 - vrednost, ki jo prebere iz EAR
- 254 - bit 4 - krmili zvočnik
- 254 - bit 3 - krmili MIC
- 254 - bit 0, 1, 2 - barva BORDER.

Če ste se v to poglavje zagrizli, ste skoraj gotovo napisali programček, kot je 5/1. Funk-

cija 11 prebere vrednost v EAR in izpiše črn kvadrček, če tam kaj je, oziroma presledek, če je tišina. Vpišite programček, povežite EAR z kasetofonom, potem pa dajte gor kakšno muziko. Računalnik bo razlikoval, ali je glasba tla ali glasiha, dosti več pa ne, saj jemlje vzorce 11 nekaj desetkrat na sekundo.

Kako deluje BEEP, vam pokaže program 5/2. Poženite ga in slišali boste zelo nizko brnenje. Program vam tudi pomaga, da si predstavljate, kaj vse vpliva na hitrost izvajanja programa. Zbrišite REM in frekvenca bo višja.

Vrnimo se k programu, ki bere vtičnico EAR. Podobno reč lahko napišemo tudi v strojnem jeziku. Namesto pisanja kvadratkov bomo spreminjali BORDER, tudi z OUT. Program poženete iz zbirnika z R, iz basica pa z USR 85000.

TABELA 5/1

IN IN OUT

OUT (n), A  
OUT (C), F

OUTI =OUT (C), (HL); INC HL; DEC B  
OTIR =OUTI; ponovi, če B ni 0.  
OUTD =OUT (C), (HL); DEC HL; DEC B  
OTDR =OUTD; ponovi, če B ni 0.

IN A, (n)  
IN A, (C)

INI  
INIR  
IND  
INDR

=analogno, kot pri OUT.

V vrstici 70 povemo, da bomo brali iz vrat 254, potem preberemo vrednost in testiramo šesti bit. BORDER bo črn, če je signal na EAR, in bel, če ni signala. Pred ponovnim branjem še pogledimo, ali smo pritisnili SPACE. Če ga nismo, berimo še enkrat.

Če boste računalniku dali poslušati programe, bo BORDER reagiral natanko tako, kot da izvaja LOAD.

Nekaj več stori program 5/4. Ta pusti BORDER pri miru, zato pa si zapomni, kaj je slišal, in zna to tudi reproducirati. USR 65000 snema, USR 85003 reproducira.

Na začetku (vrstice 150-170) izberemo, da bomo posneli 20.000 zlogov, ki se začnejo na naslovu 45000. Pri 170 preberemo EAR, pomaknemo dobljeno vrednost v desno (sedaj je na bitu 5) in shranimo, kamor kaže HL (do 200). Malo počakamo, da ne bo šlo prehitro (210 in 220). Potem zmanjšamo števec, povečamo kazalec in ponovimo zanko, dokler nismo napolnili vseh 20.000 zlogov.

Podprogram PLAY najprej postavi začetne vrednosti, nato pa dela prav nasprotno kot



program za snemanje (to je zelo važno, saj bosta obe rutini enako dolgi in reprodukcija zvoka tudi). Vrednost še enkrat pomaknemo, tako da pride do bita 4, ki daje izhod na zvočnik. Če želimo reproducirati s kakšno drugo hitrostjo, spremenimo konstanto v vrstici 360.

Sčasoma boste ugotovili, da je takole snemanje pravzaprav zguba prostora. Od osmih bitov je koristen en sam. Na istem prostoru bi lahko shranili osemkrat daljši kos zvoka. Ideja, ki se ponuja, je v programu 5/5. Bite, ki jih beremo (8 zapored), shranjujemo v register C in ga ob tem vrtime. Ko boste to izboljšali in napisali nekaj okoliškega programa v basicu, vaš program ne bo bistveno zaostajal npr. za programoma SPEAKEASY ali SOUND.

Tako je torej z branjem in reprodukcijo. Kako pa čisto preprosto prisiliti zver, da zapiše? Ena možnost je, da byte, ki jih rutina PLAY bere in pošilja na zvočnik, popokate sami. Verjetno ne bo težko napisati programa, ki bo pokal v odvisnosti od sinusnih funkcij. Vrednost 255 za vrednosti pod črto in 255-25 za krivuljo iz grafov nad črto.

Možnosti so izredne. Sestavite nekaj sinusov in kosinusov z različnimi frekvencami in amplitudami, ne bo vam žal.

Toda za tak zvok potrebujete kar nekaj pomnilnika. Če se zadovoljite s preprostejšimi glasovi, lahko uporabite rutino v ROM ali sami napišete kaj podobnega. Rutino »STRELI MARJAN« lahko uporabite, kadar mora v vaši igrici kdo ustreliti s pištolo iz znanstvenofantastičnih filmov.

Program pokliče rutino 03B5 hex – BEEPER. Pred klicem vpišite v register DE čas-frekvenca (sekund \* KZ), v HL pa »širino« enega nihaja.

DE=frekvenca \* trajanje

HL=3 500 000 / frekvenca / 4 – 30.125.

Tako klicana rutina ustavlja uro. Če jo kličete na naslovu višje, torej na 03B6h, bo ura še vedno tekla, zvok pa ne bo tako čist. Podajanje frekvenc in časov na ta način ni posebno ugodno. ROM je mogoče poklicati tudi s parametri, ki jih pozna basic, vendar moramo zato poznati rutine kalkulatorja.

V programu »STRELI MARJAN« najprej v B naložimo število ponovitev glavne zanke (vrstica 20). V vrstici 40 nastavimo začetno frekvenco, v 50 pa frekvenco in trajanje. S PUSH shranimo HL v sklad, potem pa zmanjšamo HL, v našem primeru za 15. Zanka se ponavlja, dokler ni HL enak 0. Z AND A v vrstici 100 zberemo zastavico CARRY. Zvok bo torej vedno višji, posamezni toni pa vedno daljši. Najrazličnejše zvoke boste dobili, če boste spreminjali konstante v vrsticah 20 (število ponovitev), 40 (začetna frekvenca), 50 (trajanje) in 90 (zvišanje frekvence).

Rutina, ki ne bo nekaj pokala, ampak piskala natančno določeno frekvenco, je tudi za izkušenega programerja trd oreh. Vedeti je treba, kako dolgo se izvajajo posamezne instrukcije, in program napisati tako, da je zanka, ki odpira in zapira vrata na zvočnik, ravno prav dolga. Primer za to je BEEPER. Kako deluje taka rutina, ki pa sploh ni natančna, kaže program 5/6. Simulira tisto, kar zna QL, namreč piskanje z dvema tonoma hkrati.

Frekvenci izberemo v stavkih EQU v vrsticah 10 in 20. Izhod na zvočnik je najprej zaprt tako dolgo, kot to dopušča register H, potem se odpre in ostane odprt, dokler ni L enak 0. Zanka se ponovi B-krat. B določimo v vrstici 80.

Veselo torej piskajte v novo leto, kjer vas v naslednjem nadaljevanju čakajo kasetofon in vsi napotki, kako vdirati v programe.

**Nadaljevanje prihodnjic**

```
5 REM program 5/1
10 IF IN 254=191 THEN PRINT "?"
20 IF IN 254=255 THEN PRINT " "
30 GO TO 10
```

```
5 REM program 5/2
10 OUT 254,0: OUT 254,16: GO TO 10
```

```
10 ;PROGRAM 5/3
20 ;
30 ;
40 START EQU 65000
50 ORG START
60 ;-----
65 ENT $
70 BEGIN LD C,254
80 IN A,(C)
90 AND %01000000
100 JR Z,GLASNO
105 LD A,7
110 GLASNO OUT (C),A
120 LD A,(23540)
130 CP 32
140 JR NZ,BEGIN
150 RET
```

```
10 ;PROGRAM 5/4
20 ;
30 ;SNEMANJE ZVOKA
40 ;
50 ;-----
60 START EQU 65000
70 ORG START
80 ;-----
90 ;-----
100 ENT $
110 BEGIN JP RECORD
120 ENT $
130 JP PLAY
140 ;-----
150 RECORD LD HL,45000
160 LD DE,20000
170 LD C,254
180 LOOP IN A,(C)
190 RRA
200 LD (HL),A
210 LD B,10
220 A1 DJNZ A1
230 INC HL
240 DEC DE
250 LD A,D
260 OR E
270 JR NZ,LOOP
280 RET
290 ;-----
300 PLAY LD HL,45000
310 LD DE,20000
320 LD C,254
330 LOOP2 LD A,(HL)
```

```
340
350
360
370 A2
380
390
400
410
420
430
440
```

Program 5/5

```
10
20
30 LOOP
40
50
60
70
10
20
30 STRELI
40
50 MARJAN
60
70
80
90
100
110
120
130
140
```

```
RRA
OUT (C),A
LD B,10
DJNZ A2
INC HL
DEC DE
LD A,D
OR E
JR NZ,LOOP2
RET
```

```
LD C,0
LD B,0
LD A,(254)
AND %01000000
OR C
LD C,A
DJNZ LOOP
```

```
ENT $
LD B,70
PUSH BC
LD HL,1200
LD DE,1
PUSH HL
CALL #03B5
POP HL
LD DE,15
AND A
SBC HL,DE
JR NZ,MARJAN
POP BC
DJNZ STRELI
```

5 PROGRAM 5/6

```
10 FREQ1 EQU 20
20 FREQ2 EQU 200
30 LEN EQU 255
40 ENT $
50 DUO LD A,%00010111
60 LD H,FREQ1
70 LD L,FREQ2
80 LD B,100
90 LD C,%FE
100 DUO_2 DEC H
110 JR NZ,DUO_3
120 XOR #10
130 OUT (C),A
140 LD H,FREQ1
150 LD L,FREQ2
160 DUO_3 DEC L
170 JR NZ,DUO_3
180 XOR %00010000
190 OUT (C),A
200 DJNZ DUO_2
210 RET
```

Ko smo v prejšnji številki MM ugotavljali, s koliko zlogi je mogoče zbrisati zaslon, je nastala napaka. Rešitev Dušana Uibina iz Maribora je seveda popolnoma pravilna, le zlog predolga. Za stavek, da naj bi brisala tudi attribute, sta krivi podobna rešitev, ki jo je poslal Aleš iz Maribora, in napačna pobrisana vrstica v Taswordu 2.

Krajše rešitve od 10 zlogov ni bilo. Dedku Mrazu smo že naročili, naj zapreže sani in odpelje Iztoke Sajetu kaseto z igro.





# Prve črte z računalnikom (5)

ANDREJ VITEK

**N**aloga tokratnih Črt je predstavitev osnovnih postopkov pri risanju prostorskih teles s skritimi črtami oziroma ploskvami. Veliko zelo različnih postopkov za tako risanje je dosežaj nastalo, kar kaže, kako pomemben problem pri računalniški

grafiki je to. Predstavitev vseh postopkov seveda presega okvire tega članka, zato bomo omenili le nekatere najpogostejše. Natančneje pa si bomo ogledali postopek, ki ga ilustrira današnji program.

Telo lahko na zaslonu našega računalnika predstavimo na dva načina: z mrežo robov ali  tako,

da pobarvamo projekcije stranskih ploskev z barvo ploskve. Skrivanju v prvem primeru pravimo skrivanje robov, v drugem pa skrivanje ploskev. V prvem primeru moramo ugotoviti, kateri deli robov, v drugem primeru pa, kateri deli ploskev so skriti. Obakrat lahko to storimo na dva načina: točno,  tem da pri vsakem robu

oz. ploskvi poiščemo vidne dele. Pri drugem načinu pa upoštevamo rastrski značaj risalnih naprav; za vsako piko risalne površine ugotovljamo, kateri rob oz. ploskev jo pobarva. Seveda skušamo to ugotoviti za čim več pik hkrati.

Povsod v nadaljevanju bomo privzeli, da so vse stranske plosk-

```
1 PROGRAM HiddenLines;
2
3 (Skrivanje robov)
4 (Warnockov postopek)
5
6 CONST
7   mpnt=127;      (max število oglišč)
8   mdg=63;        (max število robov)
9   mfac=31;        (max število ploskev)
10
11 EPS=0.1;         (majhno število)
12 BIG=1E10;        (veliko število)
13
14 TYPE
15   ipnt=0..mpnt;
16   point=RECORD
17     x,y,z:REAL;
18     xt,yt,zt:REAL;
19   END;
20   idg=0..mdg;
21   edge=RECORD
22     st,ipnt;
23     neridg;
24   END;
25   nfidg;
26   ifac=0..mfac;
27   face=RECORD
28     f,ipnt;
29     f1,f2,f3,f4:REAL;
30     a,b,c,d:REAL;
31     zmj:REAL;
32   END;
33   VAR
34     npnt,ipnt;
35     pt:ARRAY[ipnt]OF point;
36     ndg,edg;
37     ed:ARRAY[idg]OF edge;
38     nfac,ifac;
39     fc:ARRAY[ifac]OF face;
40     wlx,wly,wly,wly:REAL;
41     zminmax:REAL;
42     x1,y1,x2,y2:REAL;
43     zmin1,zmin2,zmin3,zmin4;
44     zmax1,zmax2,zmax3,zmax4;
45     z1,z2,z3,z4:REAL;
46     xs,ys,zs,xs,ys,zs:REAL;
47     trenutnega roba;
48     int,sur,hid:ifac;
49     obkrozujočin,skrivacev;
50     theta,delta:INTEGER; (posloveni kot trenutne ploskve)
51     pen,done:BOOLEAN;
52
53 (Procedure za risanje)
54
55 PROCEDURE plot(x,y:INTEGER);
56 BEGIN
57   INLINE(
58     #FD,#21,#3A,#5C,
59     #DD,#4A,#02,
60     #DD,#4E,#04,
61     #CD,#E5,#22 )
62   END;
63
64 PROCEDURE LINE(x,y,ex,ey:INTEGER);
65 BEGIN
66   INLINE(
67     #FD,#21,#3A,#5C,
68     #DD,#4A,#02,
69     #DD,#4E,#04,
70     #CD,#E5,#22 )
71   END;
72
73 PROCEDURE draw(x,y:INTEGER);
74 VAR ex,ey:INTEGER;
75 BEGIN
76   IF x<0 THEN ex:=1 ELSE ex:=x;
77   IF y<0 THEN ey:=1 ELSE ey:=y;
78   x:=ABS(x); y:=ABS(y);
79   LINE(x,y,ex,ey);
80 END;
81
82 PROCEDURE line(x1,y1,x2,y2:REAL);
83 VAR i,j:INTEGER;
84 BEGIN
85   i:=ROUND(x1); j:=ROUND(y1); plot(i,j);
86   i:=ROUND(x2); j:=ROUND(y2); j:=draw(i,j);
87 END (line);
```

```
105
106
107 PROCEDURE dot(x,y:REAL);
108
109 VAR i,j:INTEGER;
110
111 BEGIN
112   i:=ROUND(x); j:=ROUND(y); plot(i,j);
113 END (dot);
114
115
116 (Logične operacije)
117
118 FUNCTION land(a,b:INTEGER):INTEGER;
119
120 (logični in)
121
122 BEGIN INLINE(
123   #DD,#7E,#2,
124   #DD,#A6,#4,
125   #DD,#77,#6,
126   #DD,#7E,#3,
127   #DD,#A6,#5,
128   #DD,#77,#7)
129 END (land);
130
131
132 FUNCTION lor(a,b:INTEGER):INTEGER;
133
134 (logični ali)
135
136 BEGIN INLINE(
137   #DD,#7E,#2,
138   #DD,#86,#4,
139   #DD,#77,#6,
140   #DD,#7E,#3,
141   #DD,#86,#5,
142   #DD,#77,#7)
143 END (lor);
144
145
146 (Procedure za branje)
147
148 PROCEDURE ReadStruc;
149
150 (Prebere podatke o objektu)
151
152
153 PROCEDURE ReadPoints;
154
155 (Prebere koordinate točk)
156
157 BEGIN
158   WRITE('Število točk ');
159   READLN; READ(ipnt);
160   WRITE('Koordinate ');
161   FOR i:=1 TO ipnt DO
162     BEGIN WRITE('i3, ');
163     READLN;
164     WITH pt[i] DO
165       READ(x,y,z);
166     END (FOR)
167   END (ReadPoints);
168
169
170 PROCEDURE ReadFaces;
171
172 (Prebere oglišca ploskev)
173
174 BEGIN ndg:=0; f:=1;
175 WRITE('Število ploskev ');
176 READLN; READ(nfac);
177 WRITE('Ploskve ');
178 FOR f:=1 TO nfac DO
179   WITH fc[f] DO
180     BEGIN
181       nfi:=f+1; f:=ndg+1;
182       WRITE('f3, ');
183       READLN;
184       WHILE NOT EOLN DO
185         BEGIN READ(ip);
186         ndg:=ndg+1;
187         WITH ed[ndg] DO
188           BEGIN
189             st:=ip; neridg:=1;
190             END (WITH);
191           END (WHILE);
192         nd[ndg].ne:=f;
193       END (WITH, FOR);
194     fc[nfac].nf:=0;
195   END (ReadFaces);
196
197 BEGIN
198   ReadPoints;
199   ReadFaces;
200 END (ReadStruc);
201
202
203 (Procedure za projiciranje)
204
205 PROCEDURE Project;
```

```
206
207 (Prebere in opravi projekcije)
208
209 VAR parax:INTEGER; (tip projekcije)
210   xey,yey,zey; (položaj očesa)
211   xcr,ycr,zcr; (položaj gledalca)
212   xcn,ycn,zcn:REAL; (položaj gledalca)
213
214
215 PROCEDURE ReadProj;
216
217 (Prebere projekcije)
218
219 BEGIN
220   WRITELN('Projekcija ');
221   WRITE('Ok '); READLN;
222   READ(xey,yey,zey);
223   WRITE('Gled '); READLN;
224   READ(xcr,ycr,zcr);
225   WRITE('O-akso, i-pers ');
226   READLN; READ(pers);
227   WRITE('Zasl isor gled ');
228   READLN; READ(xcn,ycn,zcn);
229   WRITE('Povečava ');
230   READLN; READ(fac);
231 END (ReadProj);
232
233
234 PROCEDURE Transform;
235
236 (Opravi projekcije)
237
238 VAR
239   a,b,c,d,i:REAL; (koeficienti projekcije)
240   txx,txy,txz,
241   tyx,tyy,tyz,
242   txx,tzy,tzz:REAL;
243
244 BEGIN
245   ai:=xey-ycr; bi:=yey-zcr;
246   ci:=zey-zcr; ai:=ai+bi*parax;
247   IF ai<0.0 THEN
248     BEGIN i:=SQRT(ai+ci*ci);
249     ai:=SQRT(ai);
250     txx:=b/a; txy:=a/b; txz:=0;
251     tyx:=a/c; tyz:=b/c; tzz:=1;
252     txx:=a/i; txy:=b/i; tzz:=c/i;
253   END
254 ELSE
255   BEGIN i:=ci;
256     txx:=1; txy:=0; txz:=0;
257     tyx:=0; tyy:=1; tyz:=0;
258     txx:=0; txy:=0; tzz:=1;
259   IF i<0.0 THEN
260     BEGIN i:=ci;
261     txx:=1; txy:=0; tzz:=1;
262   END
263   END;
264   FOR i:=1 TO npnt DO
265     WITH pt[i] DO
266       BEGIN ai:=xcr-ycr; bi:=yey-zcr; ci:=zey-zcr;
267         xti:=txx*ai+txy*bi+txz*ci;
268         yti:=tyx*ai+tyy*bi+tyz*ci;
269         zti:=txx*ai+txy*bi+txz*ci;
270         IF pers=0 THEN
271           BEGIN ai:=1.0-zt/i;
272             xti:=xti/s; yti:=yti/s; zti:=zt/s;
273           END;
274         xti:=xcn+fac*xti; yti:=ycn+fac*yti; zti:=fac*zt;
275       END (FOR, WITH)
276     END (Transform);
277
278
279 PROCEDURE PlanEquat;
280
281 (Doloci enačbo ravnine)
282
283 VAR
284   fn,ft,f1:ifac; (kazalci pri sortu)
285   x1,y1,z1, (tri zaporedne točke roba)
286   x2,y2,z2,
287   x3,y3,z3:REAL;
288
289 BEGIN
290   (doloci normalno ploskev)
291
292   FOR f:=1 TO nfac DO
293     WITH fc[f] DO
294       BEGIN ai:=f;
295         WITH pt[ed[ai].st] DO
296           BEGIN
297             x1:=xt; y1:=yti; z1:=zt;
298             ai:=ed[ai].ne;
299           END;
300         WITH pt[ed[ai].st] DO
301           BEGIN
302             x2:=xt-x1; y2:=yti-y1; z2:=zt-z1;
303             ai:=ed[ai].ne;
304           END;
305         WITH pt[ed[ai].st] DO
```



ve ravninski mnogokotniki. To postopke bistveno poenostavi. Večino postopkov je mogoče z nekaj truda tako izpopolniti, da obvladajo tudi ukrivljene ploskve.

## Skrivanje robov

Pa si oglejmo, kako v sliki odstranimo skrite dele robov. Pri točnem postopku se sprehodimo po vsakem robu in štejemo, koliko ploskev skriva trenutni položaj. To najprej storimo v začetnem oglišču, tako da preštejemo tiste ploskve, katerih robovi v projekciji začetnega oglišča. Število skrivajočih ploskev se potem vzdolž roba lahko spremeni le

tam, kjer rob v projekciji prečka drug rob. Ko pridemo v končno oglišče, smo tako hkrati določili že tudi število ploskev, ki skrivajo to oglišče. Nadaljevanje po robovih, ki iz tega oglišča izhajajo, je enako. Seveda vse le ni tako enostavno. Kar precej malenkosti pri tem postopku povzroča sive lase, vendar jih tu ne bomo podrobneje naštevati. Ena od glavnih pomanjkljivosti je na primer nenačrtanost računalnika pri računanju presečišč.

Drugo vrsto postopkov za skrivanje ilustrira današnji program. Avtor postopka je J. Warnock, od tod programu naslov. Zamisel tega postopka je naslednja: pro-

gram pogleda, ali je del slike, ki ga trenutno riše, tako enostaven, da ga zna narisati. V tem primeru ta del slike nariše, sicer pa sliko razdeli na štiri dele in znova ugotavlja enostavnost na vsakem delu slike zase – rekurzivno. Na zelo kompliciranih delih slike bi tako lahko rekurzija tekla v neskončnost, zato jo prekinemo, ko velikost dela slike pade pod velikost rastrske pike, in ustrezno ukrepamo. Kriteriji za enostavnost so različni. Najpogostejšega smo uporabili v programu. Del slike je enostaven, če:

- v njej ni nobene ploskve
- v njej ena ploskev (skrivač) skriva vse druge

– jo prečka le en rob.  
Iz teh pogojev se vidi, kje se cepljenje gosti: vzdolž vidnih delov robov. Ob prekinitvi rekurzije zaradi velikosti slike je zato treba ustrezno rastrsko piko pobarvati.

## Skrivanje ploskev

Varianto Warnockovega postopka bi lahko uporabili tudi za skrivanje ploskev. Uporabili bi iste kriterije za enostavnost. Rekurzijo bi podobno prekinili, ko bi velikost slike padla pod velikost rastrske pike. To piko bi pobarvali z barvo, sestavljeno iz barv vseh vidnih ploskev v sliki. V preostalih treh primerih bi tudi ravnali po

Nadaljevanje na strani 43

```

206 END;
207 WITH pt(edel.st) DO
208 BEGIN
209   c:=mt-x1; y:=mt-y1; z:=mt-z1
210 END;
211
212 a:=y2-z2-y2-z2;
213 b:=z2-x2-z2-x2;
214 c:=x2-y2-x2-y2;
215 d:=SQRT(a*a+b*b+c*c);
216 a:=a/d; b:=b/d; c:=c/d;
217 d:=-(a*x1+b*y1+c*z1);
218
219 (določimo zaslonu najbližje oglišče)
220
221 x:=f1;
222 zmin:=pt(edel.st).z;
223 REPEAT
224   WITH pt(edel.st) DO
225     IF z.zmin THEN zmin:=z;
226     e:=ed[el].ne;
227   UNTIL e=e1;
228   zmin:=zmin;
229 END (FOR,WITH);
230
231 (ploskve uređimo po zmin)
232 f1:=0;
233 REPEAT f1:=f1; f1:=0; f1:=0; f1:=f1;
234 WHILE f1(f1).nf>f1 DO
235   BEGIN f1:=f1; f1:=f1; f1:=f1;
236   IF f1(f1).zmin>f1(f1).zmin THEN
237     BEGIN f1(f1).nf:=f1(f1).nf; f1(f1).nf:=f1;
238     IF f1(f1).nf=0 THEN f1:=f1 ELSE f1(f1).nf:=f1;
239     f1:=f1; f1:=f1; f1:=f1;
240   END
241 END
242 UNTIL f1=0;
243 END (PlaneEqual);
244
245 BEGIN
246   ReadProj;
247   Transform;
248   PlaneEqual;
249 END (Project);
250
251
252 (Pobozna procedure)
253
254 PROCEDURE NextEdge;
255
256 (Najde naslednji rob)
257
258 BEGIN
259   WITH ed[el] DO
260     WITH pt[el] DO
261       BEGIN f1:=f1; y1:=y1; z1:=z1; e:=e1 END;
262     WITH ed[el] DO
263       WITH pt[el] DO
264         BEGIN f1:=f1; y1:=y1; z1:=z1 END;
265       END (NextEdge);
266     END
267   FUNCTION Depth(f1,f2):REAL;
268
269 (Izračuna globino ploskve)
270
271 BEGIN
272   WITH f1(f1) DO
273     Depth:=(f1.x2-y1+d)/c;
274   END (Depth);
275
276
277 (Procedure za obrežovanje)
278
279 FUNCTION Clip:BOOLEAN;
280
281 (Obreže rob v okno)
282
283 VAR c1,c2:INTEGER; (mejni kod krajisc)
284     a1,a2,a3:INTEGER; (posplošeni kod krajisc)
285     t:REAL; z1:INTEGER;
286
287
288 FUNCTION EndOfEdge(x,y:REAL):INTEGER;
289
290 (Določa položajno kodo)
291
292 VAR c:INTEGER;
293
294 BEGIN c:=0;
295   IF x>w1 THEN c:=c+1;
296   IF x>w2 THEN c:=c+2;
297   IF y>w3 THEN c:=c+4;
298   IF y>w4 THEN c:=c+8;
299   EndOfEdge:=c;
300 END (EndOfEdge);
301
302
303 PROCEDURE Push(bd:INTEGER; bvr:REAL);
304
305 (Potisne točko proti robu)

```

```

407 BEGIN
408   IF bd=0 THEN (mer)
409     BEGIN y1:=y2-y1+(bvr-1)/(x2-x1+y1); z1:=bvr END;
410   ELSE (mer)
411     BEGIN z1:=z2-z1+(bvr-1)/(y2-y1+z1); y1:=bvr END;
412   END (Push);
413
414
415 FUNCTION Angle(c:INTEGER):INTEGER;
416
417 (Določa posplošeni kod)
418
419 BEGIN
420   CASE c OF
421     0:Angle:=0; 2:Angle:=0;
422     10:Angle:=1; 8:Angle:=2;
423     9:Angle:=3; 1:Angle:=4;
424     5:Angle:=5; 4:Angle:=6;
425     6:Angle:=7;
426   END;
427 END (Angle);
428
429 BEGIN (Clip)
430   Clip:=TRUE; delta:=0;
431   x1:=x1; y1:=y1; c1:=EndOfEdge(x1,y1); a1:=Angle(c1);
432   x2:=x2; y2:=y2; c2:=EndOfEdge(x2,y2); a2:=Angle(c2);
433   done:=lor(c1,c2)=0;
434   WHILE NOT done DO
435     IF f1and(c1,c2) THEN
436       BEGIN a2:=Angle(c1);
437         a1:=a1-a2; a2:=a2-a2;
438         IF ABS(a1)>3 THEN
439           IF a1<0 THEN a1:=a1+8 ELSE a1:=a1-8;
440           IF ABS(a2)>3 THEN
441             IF a2<0 THEN a2:=a2+8 ELSE a2:=a2-8;
442             delta:=a1-a2; done:=TRUE; Clip:=FALSE;
443           END
444         ELSE
445           BEGIN
446             IF c1=0 THEN
447               BEGIN
448                 x1:=x1; y1:=y1; c1:=c1;
449                 x2:=x2; y2:=y2; c2:=c2;
450                 t:=y1-y2; y1:=y1; y2:=y2;
451               END;
452             IF f1and(c1,1) THEN Push(0,x1);
453             ELSE IF f1and(c1,2) THEN Push(0,x2);
454             ELSE IF f1and(c1,4) THEN Push(1,y1);
455             ELSE IF f1and(c1,8) THEN Push(1,y2);
456             c1:=EndOfEdge(x1,y1); done:=lor(c1,c2)=0;
457           END
458         END (Clip);
459       END
460     PROCEDURE Warnock(xw,yw,zw:REAL);
461
462 (Rekurzivno cepljenje okna)
463
464 BEGIN
465   (meje okna)
466   w1:=xw; w2:=xw+sz-EPS;
467   w3:=yw; w4:=yw+sz-EPS;
468   IF w3>176-EPS THEN w3:=176-EPS;
469
470 (razvrstimo ploskve)
471   suri:=0; int:=0; hid:=0;
472   pen:=FALSE;
473   zminmax:=BIG;
474   zmin1:=BIG; zmin2:=BIG;
475   zmin3:=BIG; zmin4:=BIG;
476
477   f1:=f1;
478   WHILE f1=0 DO
479     WITH f1(f1) DO
480       IF zmin>zminmax THEN
481         BEGIN theta:=0; e:=f1;
482         REPEAT NextEdge;
483         IF Clip THEN
484           BEGIN (rob seka okno)
485             f1:=f1; int:=f1;
486             theta:=1; e:=f1;
487           END
488         ELSE
489           theta:=theta+delta;
490         UNTIL e=f1;
491       IF ABS(theta)=8 THEN
492         BEGIN (rob obreže okno)
493           f1:=sur; sur:=f1;
494           z1:=Depth(f,w1,w3);
495           z2:=Depth(f,w1,w4);
496           z3:=Depth(f,w2,w3);
497           z4:=Depth(f,w2,w4);
498           IF (z1<zmin1) AND
499             (z2<zmin2) AND
500             (z3<zmin3) AND
501             (z4<zmin4) THEN

```

```

508 BEGIN (ploskev skriva ostale)
509   hid:=f1;
510   zmin1:=z1; zmin2:=z2;
511   zmin3:=z3; zmin4:=z4;
512   zmin5:=z4; zmin6:=z4;
513   END
514 ELSE
515   IF (z1<zmin1) AND
516     (z2<zmin2) AND
517     (z3<zmin3) AND
518     (z4<zmin4) THEN
519     (skriva ploskev)
520   ELSE
521     BEGIN (ploskev se prebada)
522       pen:=TRUE;
523       IF z1<zmin1 THEN zmin1:=z1;
524       IF z2<zmin2 THEN zmin2:=z2;
525       IF z3<zmin3 THEN zmin3:=z3;
526       IF z4<zmin4 THEN zmin4:=z4;
527     END;
528   END;
529   zminmax:=z1;
530   IF z2<zminmax THEN zminmax:=z2;
531   IF z3<zminmax THEN zminmax:=z3;
532   IF z4<zminmax THEN zminmax:=z4;
533   END;
534   f1:=f1;
535   END (WHILE,WITH,IF);
536
537 (odstranimo ploskve za skrivanje)
538
539 f1:=0; f1:=f1;
540 IF hid=0 THEN
541   WHILE f1=0 AND NOT pen DO
542     BEGIN
543       z1:=Depth(f,w1,w3);
544       z2:=Depth(f,w1,w4);
545       z3:=Depth(f,w2,w3);
546       z4:=Depth(f,w2,w4);
547       IF (z1<zmin1) AND
548         (z2<zmin2) AND
549         (z3<zmin3) AND
550         (z4<zmin4) THEN (skriva ploskev)
551         IF f1=0 THEN
552           f1:=f1+1;
553         ELSE
554           f1:=f1+1;
555         ELSE
556           BEGIN f1:=f1;
557             pen:=z1<zmin1 AND
558               (z2<zmin2) AND
559               (z3<zmin3) AND
560               (z4<zmin4);
561             pen:=NOT pen;
562             f1:=f1+1;
563             END;
564           END;
565         done:=FALSE;
566         IF NOT pen THEN
567           IF int=0 THEN
568             done:=TRUE;
569           ELSE IF f1(f1).l=0 THEN (ena sama ploskev,
570             narišemo)
571             BEGIN e:=f1(f1).f;
572             REPEAT NextEdge;
573             IF Clip THEN
574               f1:=f1; y1:=y1; z1:=z1;
575             UNTIL e=f1(f1).f;
576             done:=TRUE;
577             END;
578           END;
579         IF NOT done THEN
580           IF sz<2 THEN (okno premajhno za ceplitev)
581             dot(xw,yw);
582           ELSE (razcepimo)
583             BEGIN sz:=sz/2;
584             Warnock(xw,yw,sz);
585             Warnock(xw+sz,yw,sz);
586             IF yw+sz<176 THEN
587               BEGIN
588                 Warnock(xw,yw+sz,sz);
589                 Warnock(xw+sz,yw+sz,sz);
590               END
591             END
592           END (Warnock);
593         END (Warnock);
594
595 (Glavni program)
596
597 BEGIN
598   ReadStruc;
599   REPEAT
600     Project; PAGE;
601     Warnock(0,0,256);
602     READLN; PAGE;
603     WRITE('Sz7 (0,1) ');
604     READLN; READ(p);
605     UNTIL p=0;
606   END.

```



# Kako igrajo računalniki in kako ljudje

IVAN BRATKO

**N**ajboljši šahovski programi se uspešno merijo s šahovskimi mojstri v hitropoteznih partijah, kjer je čas razmišljanja omejen na pet minut za vso partijo. Tudi v počasnem tempu resnih turnirskih partij (dve uri in pol za 40 potez) dosegajo programi ratinge, ki so na meji mojstrskih. Toda pokazalo se je, da so ratingi pri računalnikih bolj zunanji blišč kot pa realna šahovska moč programa, čeprav se je za ljudi mednarodni sistem ratingov uveljavil kot zelo zanesljiv indikator igralčeve moči.

Da nekaj ni v redu s šahovskimi ratingi pri programih, če jih primerjamo z ljudmi, je prvič pokazala epizoda iz življenja programa BELLE, svetovnega računalniškega prvaka. Leta 1981, avtorjev Thompsona in Condon. BELLE je kot pravi čudežni otrok zmagala na svetovnem šahovskem prvenstvu računalnikov že vsega nekaj mesecev po svojem rojstvu. Takoj zatem je začela nastopati na človeških turnirjih in je v zmagovalnem pohodu v letih 81 in 82 nenehno izboljševala svoj rating. Tedaj je Ken Thompson, genialni programer, znan v računalništvu predvsem kot avtor znamenitega operacijskega sistema UNIX, napovedoval prodor do meje 2400, kjer naj bi bila realna moč njegovega programa. To je že v rangu mednarodnega šahovskega mojstra. Z napovedjo ni bilo nič. Še huje, kariera BELLE se je obrnila navzdol, rating je padel za 100 točk.

Kaj se je dogajalo? Je mogoče, da bi začel računalnik igrati slabše? Seveda ne, zgodilo se je nekaj drugega. Ljudje so začeli odkrivati pravo taktiko zoper računalnike in so temu prilagodili svoj stil igre proti BELLE. Sicer pa je bilo že davno znano, da je treba igrati proti računalnikom vse drugače kot proti ljudem, čeprav si je bilo vnaprej težko predstavljati, da je prav od načina igre odvisno skoraj vse. Ko je BELLE gladko izgu-

bila enega izmed nagradnih izzi-valnih dvobojev proti neuglednemu človeškemu nasprotniku, je David Slate, avtor drugega legendarnega šahovskega programa CHESS, večkratnega svetovnega prvaka v sedemdesetih letih, izjavil, da lahko v enem mesecu nauči kateregakoli igralca s skromnim ratingom 1900 zanesljivo zmagovati proti BELLE.

Očitno gre za nekatere slabosti v šahovskih programih in zato njihovo moč težko merimo z istimi merili kot pri ljudeh, ker pač igrajo drugače kot ljudje. V čem so ranljivi in v čem je njihova moč?

BELLE je šahovska pošast, ki svojo šahovsko moč črpa iz grobe računalne sile. S svojo hitrostjo računanja lahko v tekoči poziciji v partiji preišče vsa možna nadaljevanja do globine 7-12 pol potez, odvisno od tega, kako je pozicija zapletena. V enostavnih končnicah seže še veliko dlje, v nekaterih lahko celo pregleda prav vsa možna nadaljevanja do konca igre, po nekaj deset potez naprej. V eni minuti, ko preišči za potezo, pregleda 10 milijonov pozicij, ki se lahko pojavijo v nadaljevanju.

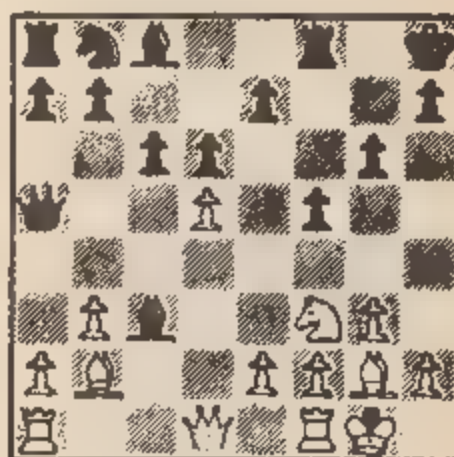
Srce BELLE je posebna procesna računalniška enota, ki sta jo Thompson in Condon razvila v Bell Laboratories, ZDA, posebej za to, da bliskovito generira vse možne legalne poteze v dani poziciji. Ta specializirani računalnik preračunava variante s hitrostjo 150 tisoč pozicij v sekundi. Za primerjavo: ko so vele mojstra Retija vprašali: »Koliko potez pa vi pregledate naprej, vele mojster?«, je z največjim zadovoljstvom odvrnil: »Samo eno, tisto pravo!«

Retijeva izjava ni bila samo popolno pretiravanje. To je v obsežni psihološki raziskavi pokazal nizozemski psiholog Adrian de Groot. Ljudje – bodisi začetniki ali vele mojstri – preiščejo samo nekaj deset ali največ nekaj sto pozicij, preden se odločijo za potezo. Lahko si predstavljamo, da človek proti takemu računalniku zelo težko pričakuje uspeh v takti-

čni igri, kjer je treba računati variante do njihovega forsiranega konca. Iz tega sledi prvo pravilo, kako premagati šahovsko pošast, kot je BELLE: Izogibaj se ostrih, dinamičnih, kombinatornih pozicij, ki zahtevajo taktične rešitve in veliko računanja.

Škotski mednarodni mojster David Levy, znan po svojih mnogih javnih dvobojih s računalniki, v katerih je dobival razvpite stave in neusmiljeno polnil žepe s lepimi nagradami, je to taktiko igre proti računalnikom izdelal do podrobnosti. Z njo je letos pomlad zanesljivo odpravil tudi program CRAY BLITZ, ki je sedanji računalniški šahovski prvak. Levy je namenoma dovolil računalniku objektivno boljšo pozicijo, ki pa ni

Primeri T-pozicij

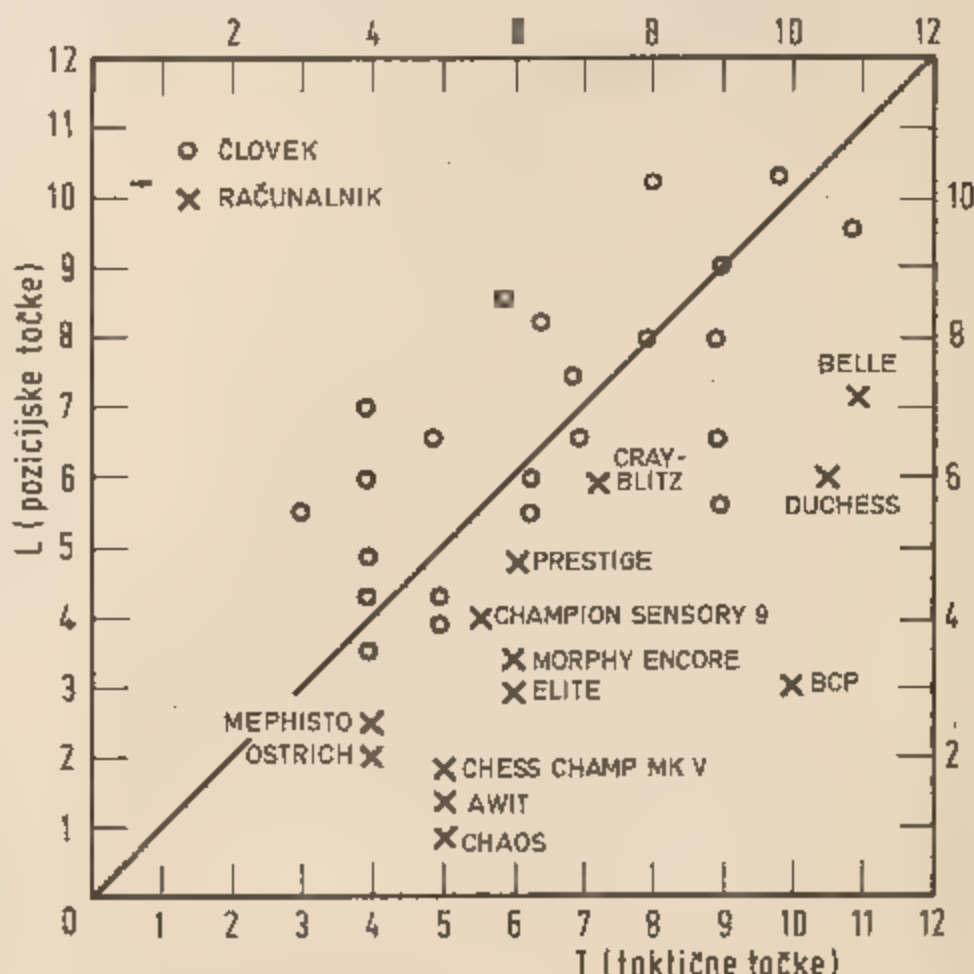


Pozicija iz partije Robatsch-Jansa, beli zmagal z Dd2.

bila po računalnikovem okusu. Seveda je to Levyja stalo nekaj živcev, vendar je računalnik, namesto da bi nasprotnika pregazil, počasi redno zašel v izgubljen položaj.

Dejstvo, da so računalniki boljši v taktični igri in slabši v pozicijski, je dolgo znano. Toda koliko boljši in koliko slabši?

Z Dannyjem Kopecom sva pred nekaj leti sestavila poseben test, s katerim lahko izmerimo ne samo šahovsko moč igralca, temveč tudi razliko med »računalniškim stilom« in običajno človeško igro. Ta test sestavlja 24 pozicij, izbranih iz mojstrskih partij. Igralec, ki ga testiramo, bodisi človek ali računalnik, mora poiskati najboljšo potezo v vsaki poziciji, pri

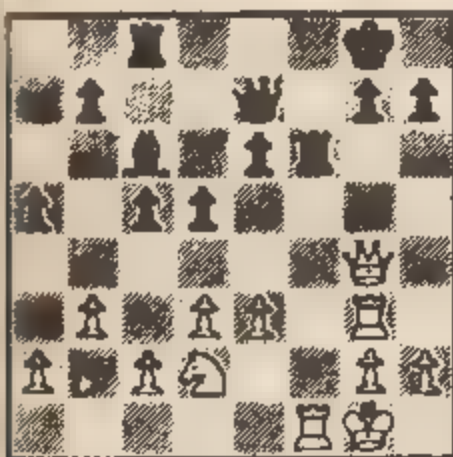


Nekateri rezultati testa

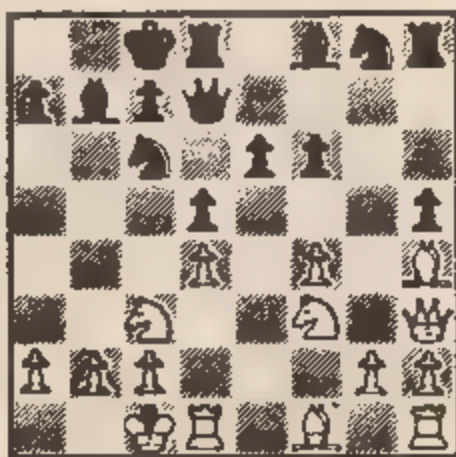
V diagramu so vpisana imena nekaterih znanih programov. Rezultati so iz let 1981 in 1982.



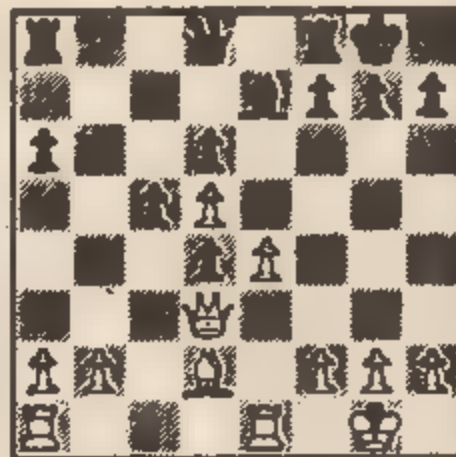
## Primeri L-pozicij



Flascher-Mecking, beli osvoji kmeta z 1. Dg7 + Dg7 2. Txf8.



Jansa-Ornstein, beli doseže veliko pozicijsko prednost s potezo f5.

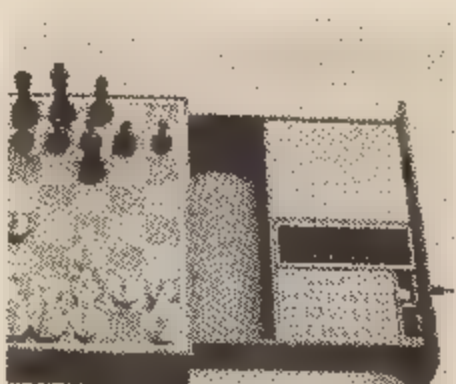


Pfeifer-Trifunović, beli doseže pozicijsko prednost z b4.

čemer ima za reševanje na voljo po tri minute za vsako pozicijo. Pozicije so izbrane tako, da jih je polovica taktične narave, polovica pa pozicijske. V taktičnih pozicijah (kratko T-pozicijah) pravilna poteza vodi v forsirano kombinacijo, v pozicijskih (kratko: L-pozicijah) pa je pravilna poteza uvod v daljnosežno pozicijsko odločitev. V vseh L-pozicijah je bila pravilna poteza poteza s kmetom, ki privede do t. i. »vzvoda« (angl. »lever«, od tod L-pozicija) in spremeni pozicijski značaj partije. »Vzvod« nastane ob medsebojnem napadanju kmetov. Diagrami kažejo primere pozicij obeh tipov.

Ideja testa je v tem, da posebej

nje samo je bilo tako, da je lahko igralec v svojem odgovoru predlagal tudi po več rešitev, pri čemer



Morphy Encore.

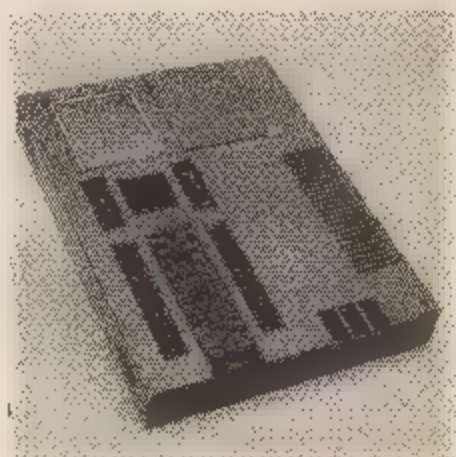
odgovore točkujemo takole: če je prva igralčeva predlagana poteza tudi dejansko najboljša, potem mu pripišemo 1 točko; če je njegova druga predlagana poteza najboljša, dobi pol točke; če je njihov tretji predlog najboljši, dobi tretjino točke itd. Na ta način je bilo možno zbrati največ 24 točk.

Vsi resnejši programi so dosegli znatno boljši uspeh v T-pozicijah kot v L-pozicijah, medtem ko sta bili pri ljudeh števili taktičnih in pozicijskih točk v povprečju skoraj idealno uravnoreženi. (Gl. diagram z nekaterimi rezultati testa.)

Krožci ustrezajo posameznim ljudem, križci pa računalnikom. Na primer, krožec na koordinatah T = 5 in L = 1 pomeni človeka, ki je zbral 5 taktičnih točk in 6 pozicijskih. Med ljudmi so bili igralci z ratingom od približno 2000 do 2430, vključujoč dva mednarodna mojstra. Med računalniki ima najboljši rezultat BELLE, skupaj 18,25 točke, od tega 11 taktičnih in 7,25 pozicijske točke. Ob natančnejšem premisleku je test celo nekoliko popustljiv do računalnikovega nerazumevanja pozicijskih načel. Ocenjuje namreč samo prvo potezo v dani poziciji, ne pa vsega zaporedja potez oz.

načrta igre. Zato je možno, da računalnik celo zadene pravo potezo, ki je uvod v daljši načrt, čeprav bi se v kasnejši igri pokazalo, da je računalnik prvo potezo uganil po sreči in ne bi nadaljeval v skladu z ustreznim načrtom. Zato torej test včasih ne razgali nekompetentnosti v celoti.

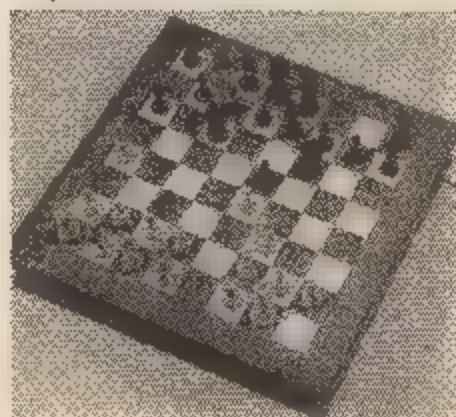
Podrobnejši rezultati tega eksperimenta so opisani v člankih »The Bratko-Kopec experiment: a comparison of human and com-



Chess Champion MK V.

puter performance in chess» (v knjigi Advances in Computer Chess, Pergamon Press, 1982) in »The updated Bratko-Kopec test« (Kopec, Irazogul, Bratko, Computer Chess Digest, 1983).

Mephisto.



## RAČUNALNIKI SO TU

Računalništvo je pismenost jutrišnjega dne.

**Mladosti in perspektivnosti računalniške generacije se bo treba prilagoditi!**

Software redakcija in Ekonomsko-propagandna služba Radia Študent vam zagotavlja pomoč pri prvem koraku v računalniško ero ekonomske propagande.

Software program Radia Študent ponuja možnost ekonomske propagandnih sporočil v naslednjih oblikah:

- napis v sliki RŠ
- samostojna slika
- animirana reklama
- poljubne kombinacije
- posebne ekonomsko-propagandne oblike v softwaru:

snemanje videa z daljšimi EPP sporočili, namenjenimi predvajanju na sejmih, razstavah, v izložbah...

**RADIO\*STUDENT**



# QL-Chess: partija s prvakom

ŽIGA TURK  
BRUNO PARMA

**V** zadnji številki mesečnika Svet komputera ste morda prebrali kratko novico, da je Sinclair QL s Psionovim programom QL - Chess zmagal na evropskem šahovskem prvenstvu za mikroračunalnike. Na takih tekmovanjih praviloma sodelujejo vse programske hiše, ki sestavljajo programe za igranje šaha, prav tako pa vsi proizvajalci posebnih šahovskih računalnikov.

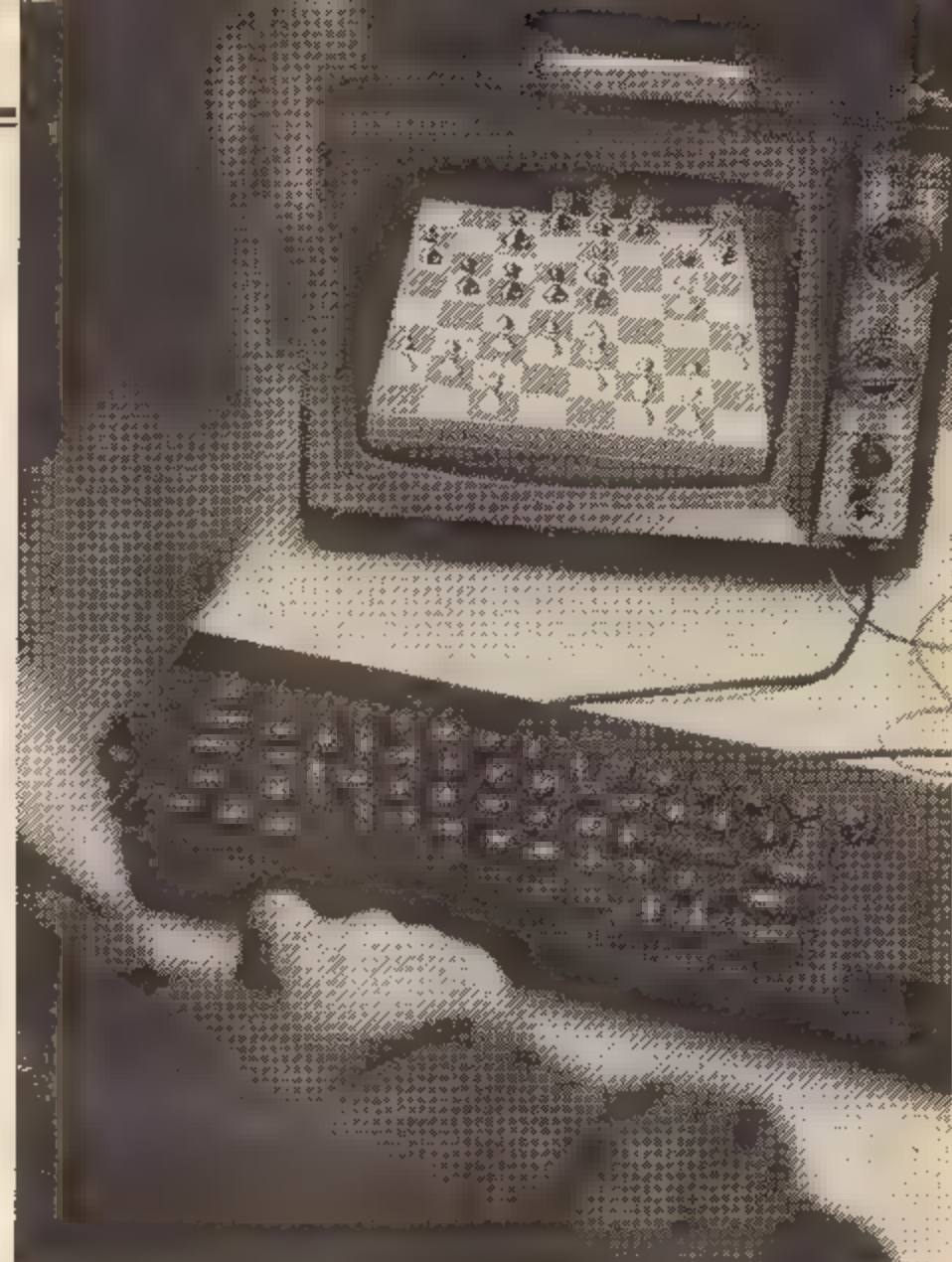
Tako je npr. pred dvema letoma na podobnem turnirju zmagal šahovski program firme Intelligent Software, program, ki so ga, zelo okrnjenega in okrajšanega, priredili tudi za ZX spectrum. Psionov šah je takrat obtičal na repu tabele. Program, ki ga predstavljamo v tej številki, je tudi svetovni mikroračunalniški šahovski prvak, na kar vsiljivo opozarja etiketa na vogalčku škatlice, v kateri ga kupimo.

Programi za QL bodo, kot kaže, naprodaj v ličnih plastičnih škatlicah, podobnih tistim, v katere so spravljani poslovni programi za

QL. Navodila so nastisnjena na 40 cm dolgo »harmoniko«. Program je pripravljen za igro v 30 sekundah. Med nalaganjem nas vpraša, ali želimo za vsak primer narediti rezervno kopijo. Z veseljem ■ jo, saj si program gotovo še kdo želi. A ne bo šlo! Tudi če nalagamo iz »kopije«, mora biti v drugem mikrotračniku original.

Pogled na zaslon je podoben tistemu, ki smo ga navajeni iz Psionovih poslovnih programov. Zgoraj je okence z vsemi ukazi, ki so na voljo, pod njim pa šahovnica in notacija potez. Ukazov ni dosti manj kot npr. pri urejevalniku teksta. Šahovnica je črno-bela, figure pa zelene in rdeče.

Z F1 bomo priklicali na zaslon tri strani informacij »HLEP«. Z F3 bomo nastavili pozicijo tako, da bo začel »nasprotnik« npr. brez kraljice... Najzanimivejši pa je gotovo F2 - prehod na »tridimenzionalno« sliko. Poznam ljudi, ki so ■ računalnikom zgubljali samo zato, ker niso znali igrati, če niso imeli pred seboj prave šahovnice. Pogled na šahovnico pa nam vsaj približno daje slutiti, kaj zmora grafika QL. Videl sem že šah na macintoshu. Grafika je tu še bolj-



ša. Figure so črne oz. bele, zelo natančno izrisane in osenčene, premikajo pa se na zelenih in rdečih poljih. Nekoliko bolj moramo napeti oči le ob zgoščenih pozicijah, ker se nekatere figure prekrivajo.

Figure premikam tako, da nanje zapeljem poseben kurzor (tudi 3D). Za začetnika je to mnogo lažje od tipkanja potez, mojstrom pa je tako ali tako vseeno. Bolj kot to moti, da ob šahovnici niso zapisane koordinate polj.

Ko izberem potezo in pritisnem na tipko za »presledek«, izbrana figura mehko oddrsi na želeno polje. Pri tem se obnaša kot prava slička (SPRITE). Če me zanima,

kakšen je položaj iz nasprotnikovega zornega kota, bo računalnik šahovnico v hipu obrnil.

Med razmišljanjem lahko ukazem kup stvari, ki mi bodo pomagale, da se bom morda naučil bolje igrati šah. S HINT bom QL poprosil za nasvet, s TAKEBACK pa popravil zadnjo potezo. S COMPUTER mu dam vedeti, naj sam izbere naslednjo potezo. Če želim zmagati, pa mi je s pametno potezo preprečil načrte, mu z NEXT BEST ukažem, naj naredi svojo drugo najboljšo potezo. Kakšni so njegovi skriti nameni, ugotovim z ANALYSIS. Program izpiše oceno pozicije, oprto na vrednost kmetov. S SET-UP sem

Tu je revije so program QL-Chess sicer že predstavile, toda nobena ga še ni preskusila tako kot Moj mikro. V uredništvo smo namreč povabili vele mojstra **Bruna Parme**. Kapetan nesrečne olimpijske vrste je za ogrevanje najprej kot beli odigral dve partiji na ravni, ki računalniku daje možnost, da razmišlja toliko časa, kolikor ga je nasprotnik porabil za zadnjo potezo. Vele mojster je v bistvu igral brzopotežno, vendar je računalnik izkoristil še čas, ki ga je Parma porabil za dokaj zamudno premikanje figur s kurzorjem. Kljub temu je bil program v obeh partijah - obakrat je kot črni izbral zaprto otvoritev Karo-Kan - že kmalu izgubljen. Tretja partija, na 4. stopnji (računalnik je imel za odgovor 15 sekund časa), pa je tekla takole:



Vele mojster Parme med »ogrevanjem« partijo; program QL-Chess je kot črni že v škrpeli, iz katerih ni izhoda.

**Beli: QL-Chess**

1. d4
2. c4
3. Sc3
4. e3
5. Ld3
6. d5

**Črni: Parma**

- Sf6
- e6
- Lb4
- 0-0
- c5
- ...

Poteza belega je po teoriji slabša.

6. ...

Nameran odmik od teorije, ki priporoča b5.

7. Lc2?

Povsem zunaj teorije. Boljša sta odgovora 7. Sf3 ali 7. Se2, tako pa je beli izgubil tempo.

7. ...
8. e6:
9. Df3?

- b5
- Le6:
- ...

QL-Chess očitno igra na direktno

grožnjo, kar je nasploh slabost programov za mikroračunalnike.

9. ...
10. b5:
11. Ld2
12. Dg3
13. a4
14. Sge2
15. h3
16. Df4
17. Ld3
18. Kd2:
19. d4:
20. Tc1
21. Sc3:

- Sbd7
- Da5
- Se5
- Sc4
- Sb2:
- Sc4
- d5
- Td8
- Sd2:
- d4
- d4:
- Lc3: +
- c3: +

Beli je tako materialno kot pozicijsko povsem izgubljen.

Po mnenju vele mojstra Parme program QL-Chess ni kaj dosti boljši od drugih programov, vsaj ne na tej ravni. Za temeljitejšo



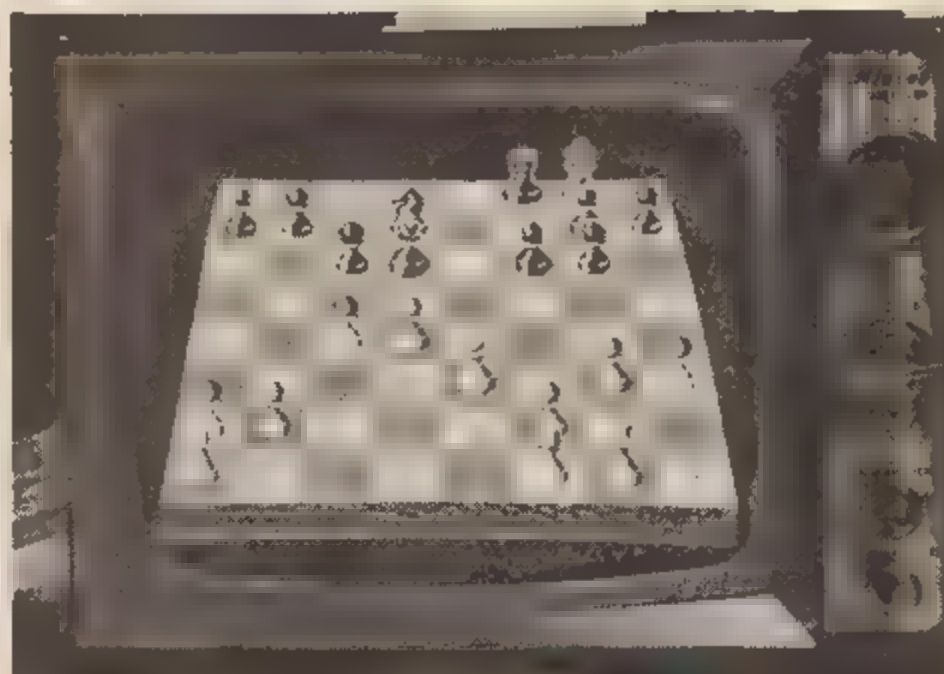
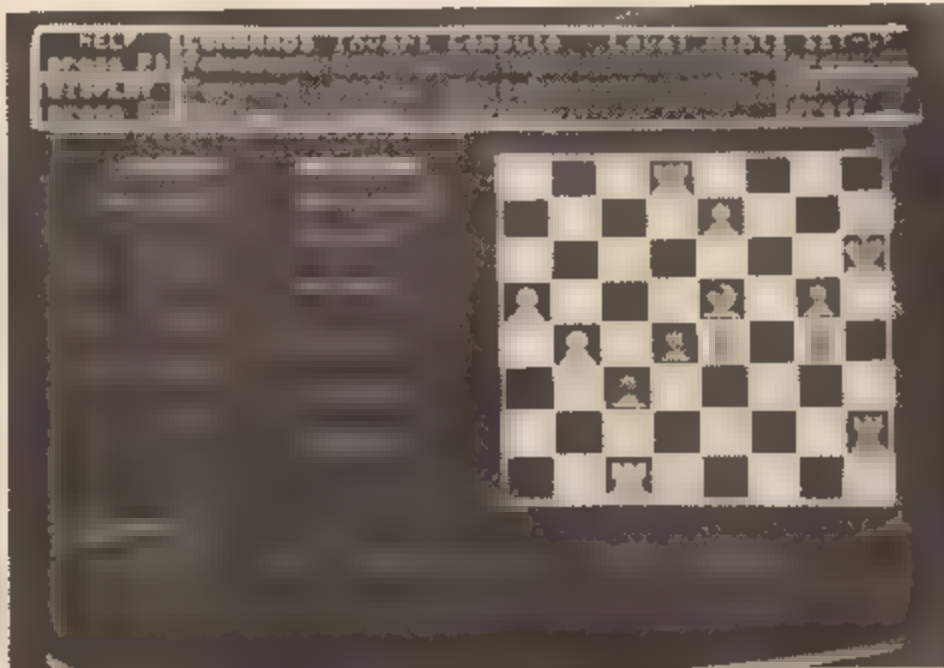
mu nastavil pozicijo ob prekinitvi partije KARPOV-KASPAROV, v kateri je slednji zmagal brez nadaljevanja. Položaj je ocenil z 1,6 (kmet prednosti za Kasparova). Izpiše, kakšne poteze pričakuje. Če me je sram, ker premišlujem že pol ure, on pa vsega pet minut, ukažem WAIT, kar zamrzne njega, mene pa ne. Tako lahko v miru mislim, ne da mi mi na zaslonu prišteval sekunde. Igro je seveda mogoče shraniti na kaseto ali izpisovati poteze na tiskalnik.

Šah, ki zna igrati na šestih nivojih, ni nobena posebnost. QL pa jih ima 28 in še analizo mata v 1-8 potezah. Čas razmišljanja izbiramo med 1 sekundo in 4 minutami za potezo (v povprečju). Na nivoju 12 QL misli približno tako dolgo kot nasprotnik, na 13. pa »žveči«, dokler ne zahtevamo, naj neha. Sam igram na nivoju 0. To je nivo, pri katerem QL igra vedno slabše, če mu predobro gre. In kje je drugih 14 nivojev? Če se počutimo ogrožene, lahko ukažemo, naj ne premišljuje ta krat, ko premišlujemo sami. Pro-

*Na zaslonu sta možna dva prikaza igre: z diagramom in s pravo šahovnico. Poseben kurzor premika s polja e2 do figure, ki jo nameravamo premakniti, pritisnemo na tipko za presledek in nato s kurzorjem nadaljujemo pol do izbranega polja; ko spet pritisnemo na tipko za presledek, figura zdrzne na novi položaj. (Na diagramu mat, ki ga je QL-Chess kot črni neusmiljeno dal članu redakcije = 41. potezi.)*

gram namreč izkorišča »multitasking« in v miru razmišlja, med tem ko mi šarimo s kurzorjem, sprašujemo za nasveti itd. Tečejo kar štirje programi hkrati: QL misli, jaz mislim, QL bere tipkovnico, jaz pritisam po tipkovnici...

analizo bi morali seveda odigrati še nekaj partij na višjih stopnjah. Eden od članov redakcije, bivši drugokategornik, ki mu recimo program Superchess 2 doslej ni zadajal nobenih težav, je QL-Chess izzval kot beli na stopnji »Equal Time« (kot Parma v ogrevalnih partijah). V zaprti varianti sicilijanke je pravilno žrtvoval kmeta, potem pa spregledal figuro – deloma zaradi površne igre, deloma zaradi slabe preglednosti šahovnice (na zaslon je namesto običajnega diagrama mogoče priklicati sicer ostro trodimenzionalno sliko šahovnice, vendar se figure na zgoščenih poljih včasih prekrivajo, pa je težko na hitro ločiti kmeta od lovca). QL-Chess je spregled neusmiljeno kaznoval in nasprotnika matiral v 41. potezi. Revanša sledit



Tako začetnik kot ljubiteljski igralec bosta v programu našla dobrega partnerja. Predvsem prvi se bo ob igri s programom mnogo naučil, saj je spremenjena udobja dovolj. Po nekoliko bledem vtisu, ki ga je zapustil The Quill, je QL-

Chess program, ki daje slutiti, kakšni potenciali se skrivajo v tem računalniku.

Program je dolg manj kot 70K in ob vseh lukuznih pritisklinah smo se vprašali, kako dobro sploh igra. O tem posebej v okviru.



## Nadaljevanje s strani 39

zdravi pameti: v prvem bi sliko pustili prazno, v drugem bi jo povsem izpolnili s barvo skrivača, v tretjem pa le del do roba.

Pogostejše pa se za skrivanje ploskev uporablja drug postopek, do določene mere podoben gornjemu. Ta postopek sliko sestavlja po rastrskih vrsticah, tako kot televizor. Zato mu pravimo tudi vrstični postopek. V vsaki piki rastrske vrstice pri tem postopku ugotovimo, katera ploskev skriva vse ostale in piko temu ustrezno pobarvamo. Pri tem postopek upošteva, da se od pike do pike v vrstici slika počasi spreminja, podobno pa so si tudi zaporedne vrstice sorazmerno podobne. Izkoriščanje takih podobnosti namreč precej pospeši postopek. Tako se lahko barva spreminja le tam, kjer rastrska vrstica preide iz ene ploskve v drugo, se pravi v presečišču vrstice z robom ploskev. Presečišči roba z zaporednima vrsticama pa sta si blizu, kar olajšuje npr. račun (podobno teče kot risanje daljice v programu 1).

## Osvetlitev

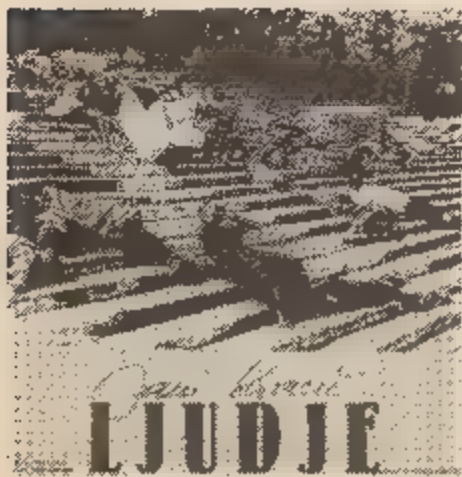
Pri predstavitvi teles s ploskvami se srečamo še z enim problemom: odločiti se moramo za pravi odtенок barve. Ta je odvisen od kota, pod katerim je ploskev osvetljena: čim bolj pravokotno na ploskev pada svetloba, tem svetlejša je in obratno. Zelo enostavno, pa dovolj natančno se pravi osvetlitvi približamo, če vzamemo za osvetljenost kar skalarni produkt med normalo ploskve in smerjo svetlobe. Velikost normale nam pri tem ponazarja, koliko svetlobe se odbije, velikost smeri pa, kako močan je svetlobni vir.

Pri ponazarjanju osvetlitve se srečamo še s enim problemom. Mavrica na primer v vsaki točki zaslona pozna le dve barvi, denimo črno in belo. Kako s tema barvama ponazorimo vse bogastvo sivin v črno-beli sliki? V vsaki točki izračunamo njeno osvetljenost. Denimo, da je to število med 0 in 1; pri tem pomeni 0 čisto temno, 1 pa povsem svetlo točko. S katero od obeh barv pobarvamo točko, potem odloči naključno število med 0 in 1: če je osvetljenost manjša od njega, točko počrnimo, sicer jo pobelimo. Tako različne odtenke sivine ponazarja različna gostota črnih oz. belih pik na zaslonu. Slika sicer ni prvovrstna, je pa čisto dobra. Tako npr. senči telesa program VU-3D.

Končajmo. Zelo na hitro smo preleteli eno najpomembnejših področij prostorske grafike. Cele vrste problemov se nismo lotili: senc med telesi, upoštevanja gibanja, vzorcev, prozornosti... Več o tem je npr. v odlični knjigi Newmana in Sproulla: Principles of Interactive Computer Graphics, McGraw-Hill 1979, ISBN 0-07-046338-7.

Nadaljevanje priložnosti





V zadnjih dneh letošnjega leta je izšel že dolgo pričakovani dvojni bicikel LP Janija Kovačiča. Na plošči se je prvič v takšni obliki pojavil računalniški program. Z njim je bilo pri poskusnih odtisih nekaj problemov z včitavanjem. Upajmo, da bo na novi izdaji kvaliteta boljša. Pri poskusnem odtisu smo hi pri MM pomagali tako, da smo program s plošče posneli na kaseto. Pri včitavanju presnetega programa je bilo težav precej manj.

Program je namenjen ljubiteljem videa, ki nimajo denarja, da bi kupovali drage video kasete: s programom lahko vizualno spremljate skladbe Neodvisnega sindikata.

Neki angleški novinar je spraševal predstavnika firme Sinclair Nigel Searla o spectrumu plus, QL in novostih v Cambridgeu. Kot je ob tem času navada, ga je vprašal tudi, kaj si želi za božično darilo. Searle mu odgovoril: »Edino, kar želim, je ime človeka, ki je sabotiral moj stol na kosilu ob predstavitvi QL. Dvignil sem se samo, da opraviš začetne formalnosti, predstavljaj in podobno. Medtem mi je nekdo zlit nekaj litrov vode na stol. Mislim, da sem povedal dovolj. Ko sem vstal, da bi imel govor, mi je voda odtekala po nogah. Bil sem popolnoma moker. Dajte mi njegovo ime, pa

bom najsrečnejši človek za božič!«

ICL je poslal na tržišče šest-najstbitni mikroročunalnik za poslovno uporabo. Zadeva je iz dveh delov: iz tipkovnice z vdelanim telefonom in dvema mikrotračnikoma ter iz monitorja. Računalnik je izdelan po Sinclairovi tehnologiji za QL. Pod pokrovom se skrivajo sama znana vezja. Hardware je je nekoliko spremenjen in nadgrajen QL. Operacijski sistem je sicer drugačen, vendar je za sedaj uporabna vsa programska podpora, ki že obstaja za QL. Cena računalnika OPD skupaj z 9-inčnim monitorjem je 1150 funtov. Za Psionov paket programov Xchange pa boste odšteli 150 funtov.

Predstavniki podjetja je povedal, da je sicer res, da je na Otoku že 400.000 osebnih (ne hišnih!) računalnikov in 300.000 namiznih terminalov, da pa vseeno le 4% poslovnih delavcev uporablja osebni računalnik. Za kompletne poslovne rešitve, kakršna je »En na vsako mizo«, je po njihovem še precej prostora.

Z novim IBM PC/AT so težave, ki so pripeljale do racionaliziranih dobav distributerjem. Po eni strani primanjkuje mikroprocesorjev INTEL 80286, izkazalo se je pa tudi, da je trdi disk (20 Mb) vsaj enega izmed kooperantov zelo občutljiv in se hitro pokvari. Posledice so bile: več v celoti zavrnjenih pošilk. Pri IBM so odločno zanimali, da gre le za umetno ustvarjene težave, ki naj bi pomagale k boljši prodaji zdaj že zastarelemu PC/XT; tega je PC/AT najbolj v živo zadel.

Najavljen je že tudi IBM AT/370, ki je, če že ne po ceni, pa vsaj po drobovju, videti precej privlačnejši. Ima kar štiri mikroprocesorje – poleg Intelovega 80286 še aritmetični koprocesor 8087 (tudi INTEL) ter dve Motoroli 68000...

Od 15. januarja dalje bo vsak torek ob 20.00 na II. programu ljubljanskega Radia velika oddaja za ljubitelje računalništva, kviz po vzoru priljubljenega tekmovanja Spoznavajte svet in domovino. Ekipno tekmovanje na izpadanje bo popestrjeno z glasbo (tudi po izbiri poslušalcev), vprašanji poslušalcev in novicami računalniških dogajanj doma in po sve-

tu. Poseben mik oddaje: uganka za poslušalce. Med sponzorji oddaje je tudi Moj mikro, uganka za poslušalce pa bo vsak četrtek, torej dva dni po oddaji, objavljena še v tedniku Teleks, skupaj s kuponom. Moj mikro je za poslušalce pripravil posebne nagrade, poleg tega pa bo pri oddaji sodeloval posredovanjem novic in kot ekskluziven gost v eni od oddaj.

Ameriško podjetje Storage Technology, vodilni proizvajalec strojne opreme, kompatibilne z velikimi računalniki tvrdke IBM, je pred stečajem. Tovarna je imela leta 1982 še prek milijarde dolarjev prometa (11. mesta na lestvici največjih sto), leta 1983 887 milijonov (15. mesto), letos jo je pa dokončno pritiskalo ob tla močno znižanje cen diskovnih enot IBM.

Tudi drugi proizvajalci kompatibilne opreme, ki nimajo močne zunanje (beri japonske) podpore, kakršno ima npr. Amdahl, so v hudih kleščah agresivnih potez, katerimi se je velikan v zadnjem času spravil nad konkurenco.

finančnimi posli. Podružnica je prispevala 25 odstotkov k skupnemu dohodku podjetja v letu 1983.

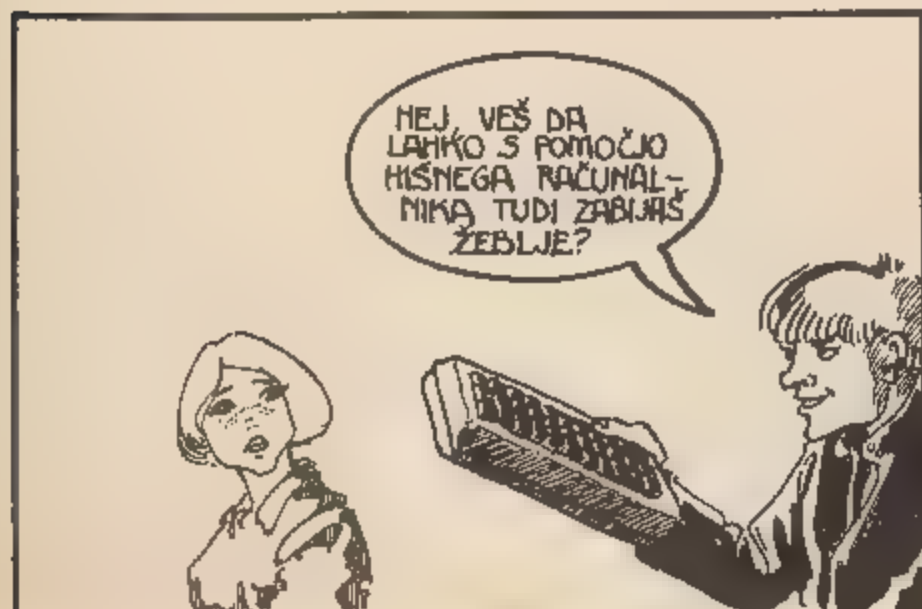
Zanimive stvari se dogajajo pri aferi s sumljivimi čipi tovarne Texas Instruments. Septembra so jo predstavniki US Army obtožili, da včasih slabo opravi končno kontrolo ali jo celo izpusti in da zato do nadaljnjega ne bodo prevzemali opreme, ki ima vdelane čipe tega proizvajalca. Doslej so pri Texas Instruments zato izgubili že za 150 milijonov dolarjev poslov.

Najnovejša žrtev spora je pravkar splavljen fregata USS Gary, vredna 300 milijonov dolarjev, ki je ameriška mornarica ni hotela prevzeti, ker ima med elektronsko opremo tudi te čipe.

Vse kaže, da so se pri IBM sklenili polastiti tudi dobičkov, ki jih pri osebnih računalnikih vsak dan bolj prinaša programska oprema. Poznavalci trdijo, da bodo v naslednjem letu in pol opustili operacijski sistem PC DOS (ki so ga napisali pri Microsoftu) in uvedli lastnega, prav tako pa ustrezne uporabniške programe, kot je npr. Lotusov 1-2-3.

S težavami so se srečali pri podjetju Control Data. Po izgubi v tretjem trimesečju, ki je dosegla 70 milijonov dolarjev, so se odločili za prodajo svoje podružnice Commercial Credit, ki se ukvarja s

Na Otoku so zelo zaskrbljeni zaradi novih pravil izvozu računalniške tehnologije vzhodno od reke Labe, ki jih je pred kratkim sprejel COCOM (Natov odbor za koordinacijo). Vsebuje veliko novih določil, pa tudi marsikaj iz prejšnjega dogovora (1981) je spremenjeno. Po mnenju poslanca liberalne stranke Paddyja Ashdowna je dogovor veliko preširok in omogoča podpisnicam, še najbolj seveda ZDA, da ga uporabijo čisto po želji. Omenil je omejevanje angleške suverenosti in citiral dopis, ki so ga lansko leto prejeli





angleški odjemalci velikih računalnikov podjetja IBM; opozorjeni so bili, da potrebujejo v prihodnje ameriško izvozno dovoljenje, če želijo odtujiti svoj sistem. Američani hočejo raztegniti kontrolo celo na »neoprijemljivo tehnološko lastnino,« kar vključuje znanje v glavah strokovnjakov. Po njihovi zahtevi na odboru bi morali tuji programerji, ki so se ukvarjali z raziskovalnim delom, dobiti posebno dovoljenje, preden zapustijo ZDA.

Zanimivo je, da COCOM nima nič proti izvozu širokopotrošnih, bolj igrice namenjenih osembitnih hišnih računalnikov; stališče je v lepem sozvočju z zadnjimi omejitvami, ki jih je novembra sprejela naša zvezna administracija (40.000 in 10.000 dinarjev) – tudi po njenem mnenju računalniki, ki niso namenjeni samo igrice, za naše ljudi nekako niso primerni.

• • •

Pri Sinclairu tudi drugače kar vztrajajo pri mikrotračnikih. Na zgoraj omenjeni predstavitvi je direktor Nigel Searle izjavil, da izboljšujejo in razvijajo to tehnologijo še naprej in da nameravajo razviti enoto z zmogljivostjo 1 Mb. Pri novotariji, nad katero marsikje vliha nos (in potihem pripravljajo kaj podobnega), vztrajajo, ker so mikrotračniki v primerjavi s gibkimi diski lažji in manjši, dosti manj elektrike porabijo, pa še – kar je najbolj važno – neprimerno cenejši so.

• • •

Sir Clive Sinclair se pa, kot kaže, še vedno ogiblje lastnim izdelkom. Namesto da bi se vozil z električnim triciklom si je šel kupiti novo hondo. Porsche carrera, s katerim se je prevažal doslej, je menda podaril prijatelji. Eden izmed zavistnih konkurentov je na

to pripomnil: »Če bi se vozil s porschejem, bi morda tudi jaz imel punco.«

Čeprav se Sinclair, kot je videti, navdušuje nad japonskimi športnimi avtomobili, ga pa ni bilo na simpozij o umetni inteligenci v Tokiu, kjer so ga pričakovali.

• • •

Nov zadetek v polno so dosegli naši ogrski sosede. Igrica EUREKA, ■ igralca vodi skozi zgodovino od pračloveka do današnjih dni (program je v petih delih), v sliki in besedi, sodi med najdražje (15 funtov), na Otoku se pa odlično prodaja.

Podnebje, za razmah računalništva veliko bolj ustrezno kot pri nas, še naprej daje tudi več plodov.

• • •

Pri Atariju, kot je bilo po novem šefu tudi pričakovati, ne počivajo. Še pred koncem leta bodo predstavili, aprila pa začeli prodajo svojega novega poslovnega mikračunalnika s 16-bitnim srcem, miško in z grafiki (à la macintosh) ter oknom namenjeno programsko opremo, ki so jo naročili pri podjetju Digital Research. Operacijski sistem se imenuje TOS (Tramiel Operating System), strojček bo dobil tudi 32-bitnega brata, proizvajali ga bodo pa na Daljnem vzhodu in Irskem.

Najbolj srhljiva pri vsej stvari bo cena – nobeden izmed teh računalnikov ne bo dražji kot 1000 dolarjev. Otoški zastopnik Atarija Simon Westbrook je izjavil, da nameravajo proizvajati na debelo in do konca 1985 doseči prvo mesto na svetu po številu prodanih računalnikov. Ker je Tramiel, preden je decembra 1983 zapustil Commodore, že izpeljal nekaj podobnega, se nekomu menda tresejo hlače.

Bolje nekaj kot nič, bi rekli zadovoljni občani SFRJ, zakaj ZIS je vendarle odstranil z nekaterih računalnikov etiketo »luksuz«. Darežljivost zvezne vlade se zdi prvi trenutek nepremišljena odločitev nepoučenih ljudi. A ni tako. To je mehanizem peska v oči, ki bo za nekaj časa pomirilo ljudsko nerganje zaradi teh »igrač«.

Ta hip je mogoče za dovoljenih 40.000 din uvoziti od popularnejših računalnikov le ZX spectrum, ki sta ga doslej zastopala Iskra in Schwarz-Kommerz, s commodorem 64 pa gre za las, če ga dobimo zelo poceni. In jutri? Le kako lahko resna vlada veže svoje odloke na valuto, ki bo čez leto dni vredna pol manj? Jasno, najlažje je postaviti za to neko ceno z enoto DIN. Zakaj niso omejili uvoza glede na tehnične lastnosti? Morda zato, da organi na meji ne bi imeli preveč naporenega dela?

Na dodatno opremo ni nihče pomislil. Seveda ne nameravamo kupiti novega spectruma vsako leto, morda pa imamo v načrtu diskovno enoto. Žal še ni tako poceni, da bi jo lahko uvažali po pošti. In zakaj ne moremo po pošti uvoziti računalnika, pač od tam, kjer je najbolj poceni?

Kaj storiti? Skočite čez mejo, dokler se za 40.000 din še kaj dobi. Drage stvari so tudi PREVELIKE.

Kakor smo v prvi srbskohrvatski številki MM prevedli nadnaslov NEUMNOSTI: »Hajde da se ludiramo!«

Srbskohrvaško izdajo prve jugoslovanske kasete z računalniškimi programi, ki jo je izdal Radio Student, je doletela zla usoda. Prišla je v roke hrvaškemu strokovnjaku za računalništvo Ruđerju Jenjuju in ta je ugotovil, da sta

na kaseti dva programa v slovenščini. Zaradi jezikovne pregrade (angleščina navadno ne moti) sta ta programa, ki sta sicer dobra, za naše sosede popolnoma neuporabna. Vsi drugi programi po oceni tovariša Jenyja sploh niso primerni, da bi jih prodajali v trgovini, zato je zagrebška Mladost vrnila Mladinski knjigi vso odkupljeno naklado.

• • •

Iz Anglije je pred novoletnimi prazniki prikapljal nekaj novic o opremi in programih za QL. Sinclair je izdelal QCOM, komunikacijski paket v treh kosih. Prvi modul (QCON) opravlja kontrolno funkcijo (v njem je software). Računalniku omogoča simuliranje terminala VT-100. Drugi modul (QMOD) je modem. Tretji (QCALL) pa omogoča avtomatsko izbiranje telefonske številke ali avtomatsko javljanje. ■ tem sistemom bo moč povezati QL s velikimi računalniki.

Psionu se je pri drugi izdaji Quilla zataknilo, tako da ga pred novim letom gotovo ne bo v trgovinah. Izdal pa bo Psion Chess, ki ga predstavljamo že v tej številki.

Firma Quest, ki se je specializirala za hardware dodatke, že sprejema naročila za naslednje pritiskline: CP/M 68 K (59,50 foloppy disk, 99,50 microdrive), ploščo za razširitev pomnilnika (64 K 115 funtov, 128 K 185 funtov, 256 K 349 funtov in 512 K 579 funtov), disk winchester (1149 funtov), pogone za gibke diske (200 K 295 funtov, 400 K 419 funtov, 800 K 499 funtov, 2x200 K 469 funtov, 2x400 K 579 funtov in 2x800 K 695 funtov).

Metrocomco pa ponuja Assembler, BCPL, LISP in zasloni urejevalnik. Cena vsakega od naštetih programov je 59,95 funtov.





# Govoreči stebri

**MIHA REMEC**

**M**ati Pelinova je pokopala svojega moža, posadila na njegov grob pušpan in šla spat. Kljub utrujenosti še dolgo v noč ni zatisnila oči. Okrog kamnite koče s skodlasto streho je zavijal veter in tulil je pes, ki je čutil, da gospodarja ni več. V mislih je Pelinova prevračala spomine na življenje z Jernejem, trdo in samotnjaško pastirsko življenje na planoti. V dobrem in slabem sta si pomagala in zdaj je ostala sama. Kdo ji bo skopal grob, ko bo še ona umrla? Globoko je zavzdihnila in sklenila, da se bo zjutraj odpravila v dolino poiskati hčer Polono.

Po kratkem in nemirnem spancu, med katerim je ves čas visela nad njo mračna in tesnobna senca, so jo zbudili ptiči. Vstala je, se napravila v črnino, stlačila v jerbas kolut ovčjega siru in hlebec kruha ter se odpravila od doma.

Spotoma je spustila psa, ki jo je otožno gledal in cvlil, odprla ovcam lesa in stopila na vrt nabrat žametnice. Med vsemi rožami je imela Polona najraje žametnice.

Nato se je napotila po strmi stazi v začadeno dolino. Zasnežena ovršja gorá so se kopala v jutranjem soncu, jesensko nebo je bilo brez oblaka in nad planoto je krožila kanja.

S tesnobo v srcu je mati Pelinova zapuščala svet, ki ga je občudovala in ga imela rada. Nikoli ni bila v dolini, čeprav so vsi pastirji odšli tja. Bala se je doline, ker se ni iz tiste mrakobe nihče vračal, da bi povedal, kako je tam. Tudi Polone ni bilo, čeprav je sveto obljubila, da se vrne. Kakor da bi dolina požirala ljudi. Še kot otrok je mati Pelinova poslušala zgodbe, da so spodaj čudni stebri, ki se oglašajo s človeško govorico, in da ljudje živijo v sožitju s temi stebri.

Bolj ko se je spuščala v dolino, bolj jo je bilo strah. Zagmili so jo prvi kosmi megle in tedaj bi se skoraj obrnila in se vrnila. Samo trdna volja, da najde hčer, ji je pomagala premagati strah. Spustila se je v zamegljeno dolino.

Skoraj ves dan je hodila po puščobni pokrajini. Tu spodaj nisi vedel, ali je jutro ali poldan ali večer: vse je bilo temačno, turobno in strah zbujajoče.

Pod večer se je pred njo prikazal iz megle prvi stebri. Bil je višji od človeka, črn, z oblimi robovi. V njem je nekaj žužnjalo. Na vrhu so se prižigale raznobarvne luči, spodaj pa je imel nekakšne tipke.

»Ready. Read,« je spregovoril z zamočnim glasom.

»Ne razumem te, častitljivi stebri,« je s tresočim se glasom rekla mati Pelinova. »S planote prihajam, s sončne planote, kjer pa sem ovce; huda stiska me je prignala v dolino. Iščem hčer Polono.«

Na stebri se je med njenim govorjenjem prižigala prava baklada lučk.

»Return,« je naposled dejal.

»Ne vem, kaj hočeš, čudno govorico govoriš, preveč umetelno zame. Samo svojo hčer-

ko Polono želim videti, nič drugega. Lahko počakam tu, da jo pokličeš, častitljivi stebri. Ne zanima me nasebina. Šla bom takoj nazaj, samo nekaj ji moram povedati.«

»Input,« je po mučnem mežikanju dejal stebri in prižgal tipkovnico v spodnjem delu.

Spoštljivo se je ženica približala stebri in si ogledala črke. Črke je poznala, črk jo je mati naučila in večkrat je prebirala drobno knjižnico, ki ji jo je zapustila kot talisman. Knjižica se je imenovala Mašne bukvice in v njej je bilo prastaro, njej neznano obredno besedišče.

P - O - L - O - N - A je počasi natipkala. Stebri se je svetil, žužnjal in nekajkrat pipnil.

»P - O - L - O - N - A,« je ponovil. »Polona!« se je razveselila ženica. »Polono iščem.«

»Renum,« je dejal stebri.

Zdaj je mati Pelinova obupala. Medtem ko je stebri kot obseden ponavljal svoj ukaz, se je zmuznila mimo njega med čudne kockaste zgradbe, prebarvane z žarivimi barvami. Opazila je, da nimajo ne oken ne vrat in da so med seboj povezane z rovi kot krtine na travniku. Zaman je iskala vhod v nasebino. Pred vsako stavbo je bil govoreč stebri in ob njenem prihodu se je vsak začel svetlikati.

»Stop!« je nenadoma zaslišala oster glas za sabo.

Srce ji je skoraj obstalo. Zastala je in dolgo je trajalo, da se je ozrla. Globoko si je oddahnila: za njo je stal človek, ne stebri. Vendar bi se na ves glas zasmejala, če je ne bi bilo tako strah. Možakar je imel na glavi pisano kapo z velikanskim senčnikom, rdeče hlače hlamudrače in mrežast brezrokavnik barve jegliča. Na nogah je imel cikle, okrog vratu pa mu je visela črna skrinjica.

»O, hvala večnemu bogu!« si je oddahnila. »Samo, da sem srečala človeka. Stebri me ne razumejo; s hribov sem prišla, še nikoli nisem bila v nasebini. Dobri človek, pelji me k moji Poloni!«

»Goto basic,« je rekel možakar. »Mar tudi ti govoriš po stebrovsko?« je bila razočarana ženica. »Kako naj ti zdaj dopovem, čemu sem prišla!«

Hlamudračar si je dal opravka s črno skrinjico. Nekaj je mrmral vanjo in si potem začel lomiti jezik:

»Rom pravi, govoriš arhaik. Pojdi k temeljniku.«

»Ne vem, kam naj grem,« je vzdihnila. »Moja,« je pokazala s prstom nase, »moja hči je tu,« je pokazala nasebino. »Polona.«

»Number. Arhaik: oštevilči.«

Zmajala je z glavo in nemo strmela v človeka, ki ga ni razumela. Iz prejkanih oči so se ji spet utrnile solze. Možakar jo je opazoval začudeno, kakor da ni še nikoli videl solza. Potem se je v njegovih očeh pobilisnilo sočutje. Nekaj je povedal črni skrinjici pod brado, prijel mater Pelinovo pod roko in jo popeljal k vhodu v nasebino.

»Peek. List. Arhaik: iskati Polono,« je rekel.

»Hvala, dobri človek,« se je oddahnila ženica in si obrisala solze s končkom naglavne

rute. »Iščeva Polono! Odšla je pred leti, rosno mlada devica je bila. Zgoraj na planoti ni bilo več mladcev, pa se je napotila v dolino. Svarila sem jo, rotila. Ni zaleglo. Šla je in se ni vrnila, čeravno je obljubila. Kdo ve, ali se sploh lahko vrne?«

»Save,« je v zadregi rekel spremljevalec in tipkal po svoji skrinjici.

Mater Pelinovo je peljal skozi vhod in po hodniku, kjer sta srečevala močede ljudi, enega bolj čudno oblečenega od drugega. Vsi moški so nosili hlamudrače, ženske pa dolge, svetlikajoče se halje. Včasih so med sabo izrekli kakšno besedo v nerazumljivi stebriščini in si izmenjavali črne skrinjice. Nekateri so izginjali skozi stranske vhode, nad katerimi so mežikali manjši govoreči stebri, drugi so prihajali na hodnik.

»Kam hodijo? Kam gre vsa množica ljudi?« se je čudila ženica. »Na planoti pa ni nikogar več...«

»For next step,« je odgovoril možakar in opisal s prstom krog.

»Aha,« je pokimala mati Pelinova, »kar hodijo naokrog. Samo zakaj krožijo?«

Spremljevalec ni odgovoril. Popravil si je kapo, na katero je bil očitno zelo ponosen. Nihče ni imel na glavi podobnega pokrvala. Pred večjim stebrom, ki je stal pred vhodom v neko škafasto zgradbo, se je ustavil. Natipkal je nekaj na skrinjico. Stebri se je zasvetil na vsej prednji strani in rekel.

»List.«

Potem so na svetleči se ploskvi začela pol-





zati razna imena, ki so izginjala in se spet prikazovala. Ščasoma se je polzenje ustavilo in na stebri je bilo sedemkrat zapisano POLONA, le da je vsako ime imelo zraven še črko in številko.

»Left,« je rekel spremljevalec in pokazal prvo ime. »To?«

Mati Pelinova je bila spet v precepu. Skrušeno je skomizgnila z rameni. Možak je vzdihnil in ugasil steber.

»Goto Polona,« je rekel. »Arhalk: izbirati Polono.«

Potem sta hodila po naselbini in iskala. Vodil jo je iz prostora v prostor, kjer so se ljudje ukvarjali s čudnimi opravili. Prva Polona, ki ni bila njena hči, je prebrala živobarvne kroglice in jih po barvah spravljala v škatle. Druga se je prehranjevala in mati Pelinova je z grozo opazila, da si v skodelo meša goste sive polivke iz tub. Tretja, ki sta jo našla v naslednji zgradbi, je telovadila brez obleke ob zvokih poskočnice. Mater Pelinovo je obli- rdečica, ko se je dekle prostodušno raztegovalo in pri tem kazalo svoj sram. Spremljevalec ni bil presenečen.

»No?« je vprašal.

Odkimala je in šla sta naprej. Ženici se je vrtelo v glavi zaradi medle svetlobe, ki je presevala skozi zidove, in občutka zaprtega prostora, ki ga ni bila vajena. Plašila jo je množica ljudi.

Četrta Polona je v otročišču dojila dojenč- ka: imela je velikanse dojke, ki so ji segale do pasu. Ni bila prava.

Mati Pelinova je že začela obupavati. Kdo

ve, ali je njena hči sploh v tej naselbini? Morda je v dolini še več mest.

Najraje bi se vrnila, pa jo je spremljevalec prijel za komolec in odpeljal naprej v prosto- re, kjer so sedele ženske v lupinastih celicah, s čudnimi oglavniki, pritaknjenimi na osred- nji vodnik. Najprej je pomislila, da si sušijo lase, vendar so stekleno gledale v prazno in presunljivo stokale. Mater Pelinovo je sprele- tel srh; zdelo se ji je, da jih kdove zakaj počasi mučijo. Hotela je vprašati hlamu- dračarja, kaj se tu dogaja. Tedaj je zagledala Polono. Sedela je v kotu, v zadnji lupini v vrsti. Mati jo je spoznala po skodranih črnih laseh in zelenkastih očeh, ki so boščeale v zid.

»Polona!« je kriknila in planila k lupini. Bila je zaprta. Zato je mati s pestmi udarjala po prozorni plastiki in kričala: »Kaj delajo s ta- bo, otrok moj? Oglasi se! Polona!«

Spremljevalec jo je potegnil stran in pomir- ljivo rekel:

»Rem. Not poke. Not call. Arhalk: ne mo- titi.«

»Pusti me k njej!« se je otepala ženica. »Kaj ste naredili z mojim otrokom v tej prekleti škatli?«

»Polona dobro. Uživa,« si je lomil jezik z arhalkom.

»Ni res, človek božji! Poznam jo vsem, kakšna je bila, kadar je uživala: na paši, ko je sijalo sonce, ko je planjo pokril sneg in se je prekopicavala po njem. Takrat je uživala, ne zdaj. Prinašam ji žametnice; vidiš, tudi tedaj, ko so cvetele žametnice, je uživala.«

Pomolila je šopek cvetic spremljevalcu pod nos. Skremžil se je, ker so imele oster vonj, in ugotovil:

»Yellow. Orange.«

Tedaj se je Polona zganila. Snela si je oglavje in odprla loputo lupine. Bilo je videti, kot da se je zbudila iz globokega sna.

Mati je pohitela k hčerki.

»Polona moja zlata,« je hitela in jo božala po laseh. »Kaj delajo s teboj, povej mi, otrok moj!«

Dekle je nekaj časa strmelo vanjo, kakor da je ne pozna.

»On error goto,« je naposled šepnila.

»Moj bog,« se je ustrašila Pelinova. »Mar tudi ti govoriš to čudno stebriščino? Si poza- bila govorico, katere sem te naučila? Reci kaj, Polona, ne glej me tako...«

»Goto arhalk,« je rekel spremljevalec Po- loni.

»Meni dobro, mama,« je negotovo sprego- vorila.

»Mislila sem že, da me ne poznaš več,« je hripavo izdabila mati in ji s solznimi očmi molila šopek. »Glej, prinesla sem ti žametni- ce, tako rada si jih imela. Tu je hlebec kruha in sira, zdi se mi, da jeste le nekakšno sivo gaščo.«

»Meni dobro, mama,« je ponovilo dekle.

»Ti je res dobro? Jaz pa ti prinašam žalost- no novico s planote. Včeraj sem pokopala tvojega očeta in ostala sama. Nikogar več ni zgoraj in mislila sem si: grem k Poloni, ji povem, kako in kaj, in bo morda šla domov...«

»Return,« je otopelo rekla hči.

»O čem govoriš, Polona?« se je zdržnila mati in božljaj na hčerinih laseh je zastal. »Mislila sem, da boš vsaj potočila solzo za očetom. Trden, značajan mož je bil, do konca je vztrajal. Zdaj ga ni več.«

»Žal, mama,« je reklo dekle in gledalo mimo.

»Zbudi se, otrok moj!« je vzkliknila mati Pelinova. »Saj nisi govoreč steber! Včasih si

čeblijala kot negoden ptiček z nami, izmišljala si si nove besede. Kdo je naredil iz tebe nemko, Polona, kdo ti je izbrisal materin jezik iz spomina? Zbudi se, tvoj oče je mrtev, sama sem ostala in potrebujem nekoga, ki mi bo skopal grob, kajti tudi moj čas bo kmalu mimo. Pojdi z menoj, otrok moj. Ne morem ostati sama z vetrom in s psom...«

»Tu dobro, mama,« je rekla Polona.

Mati Pelinova je stopila korak nazaj in osu- plo strmelala v hčerko, ki si je lagodno prete- govala v lupini. Na sebi je imela razprto haljo in prav nič ni skrivala svojega skladnega tele- sa. Tedaj je od nekdaj pritavala omočna žen- ska, si snela črno skrinjico z vratu in jo ponu- dila Poloni. Nekaj sta si povedali v stebrovščini in zamenjali skrinjici. Polona je odstopila ženski lupino in se počasi napotila k izhodu. Še ozrla se ni na strto mater, ki je nemočno gledala za njo.

»Polona!« je naposled poklicala mati z gre- nom v glasu. »Vzemi vsaj žametnice...«

Pohitela je za njo in ji s tresočo se roko ponujala šopek.

»Yellow,« je z enoličnim glasom ugotovila Polona. »Orange. Meni dobro, mama.«

In je šla. Z gorjupo kepo v drobno vijo je mati Pelinova gledala, kako odhaja njena edina hči: kot mesečna se je pomešala med množico, ki je stopala v sosednji prostor.

Ženica pa bi stala še kar naprej kot oka- mnela, če je ne bi prijel za komolec spremlje- valec, ki je ves čas zavzeto poslušal pogovor.

»Return,« je rekel in se takoj popravil: »Vr- nite se.«

»Vi, vi ste mi jo vzeli!« je togotno kriknila ženica in vrgla šopek žametnic spremljevalcu pod nogo. »Vi, govoreči stebr, vi, mutci, namcil!«

»Jaz ne steber. Jaz basicman, temeljničar po arhalku,« je ugovarjal mož in pokazal na svojo bedasto kapo, vso pisano izvezeno z nekakšnimi nepojmljivimi znamenji.

»Temeljničar,« je prezirljivo rekla Pelinova. »Odpelji me iz te preklete Sodome in Gomo- re, temeljničar!« Sodomo in Gomoro je poz- nala iz relikvije, iz Mašnih bukvic.

Brez besede jo je odpeljal. Šla sta skozi prostor, kjer so pari plesali do onemoglosti, skozi spalnice, kjer so ljudje ždeli v prozornih lupinah kot kakšne ličinke, in prišla mimo govorečega stebra, ki je nekaj mrmral in po- bliskoval, na plano.

Zunaj si je mati Pelinova oddahnila. Zavila se je v črn šal in jadrno vzela pot pod nogo. Pri zadnjem govorečem stebri je opazila, da ji smešni hlamu dračar sledi.

»Kaj hočeš?« ga je vprašala.

»Mati, šel si z vami,« je nenadoma sprego- voril po človeško. »Učili bi me jezika pastir- jev. Potem bom zamenjal basic s člo- veščino.«

»Če je tako, pojdi z mano, človek! Me bo vsaj kdo pokopal,« je rekla Pelinova in začela spešiti po stezi iz naselbine.

Tedaj je zaslišala ostri glas govorečega stebra:

»Stop. End.«

Ozrla se je in videla, kako se hlamu dračar spotika in nerodno koraca za njo. Očitno ni bil več hoje po drnini. Videla je še, kako je iz sebra švistnila modrikasta strela in spremeni- la človeka v dim in kup pepela.

V grozi je začela bežati. Bežala je vso noč in se zadihana ustavila šele ob zori, ko se je dolinski mrč razpršil in je zagledala s prvim svitom ožarjene zasnežene vršace, zeleno tratino, ovce, psa, ki ji je tecal naproti, in kanjo, ki je dostojanstveno krožila pod obo- kom neba.





Oglaš se vam redni bralec – ZX spektrumaš. Zadovoljen sem s konceptom MM; upam, da boste ohranjali obseg in aktualnost člankov, predvsem pa, da boste objavljali dosti (uporabniških) programov.

Prilagam koristna nasveta.

1. Tipka za reset: v MM (november) je predlagana rešitev funkcije reset z uporabo tipke na konektorskem dodatku. Metalflex Tolmin proizvaja tipko z oznako MD 402 (tovarniška cena približno 55 din), tudi v črno-beli kombinaciji (črn okvirček – belo okence). Mere tipke so enake tistim na tastaturi spectruma. Vdelava v ohišje lepo dopolnjuje tastaturo.

2. Prekomerno segrevanje sem odpravil z vdelavo 1 A napetostnega stabilizatorja tipa 7808 v izhod usmerniškega dela. Stabilizator skupaj s hladilnikom se da montirati v ohišje napajalnika, v katerega izvrtamo tudi nekaj luknjic za boljše hlajenje. Spectrum ostaja tudi po večurnem delu za nemarljivo topel, intenzivneje pa se seveda segreva napajalnik.

Anton Vajdič,  
Dobrovnik 251 E

Pred mesecem dni sem dobila računalnik tipa LASER 310 (18 K) in pri nas ne morem dobiti programov zanj. Zato prosim bralce časopisa Moj mikro, ki se spoznajo na laserje (programski jezik – basic) ali vedo, kje lahko dobim programe zanj, da me pokličejo na tel. (063) 36-722 ali pišejo na moj naslov.

Simona Vovk,  
Cesta na Ostrožno 113,  
63000 Celje

Zelo me zanimajo igralne palice za spectrum in priključitev teh na računalnik. Ali se da priključiti igralna palica na spectrum brez vmesnika INTERFACE 2? Če se da, bi vas lepo prosil, da mi to podrobno prikažete v eni od naslednjih številok Mojega mikra, ker sem še začetnik in star 12 let. Želel bi tudi načrt igralne palice za spectrum in načrt spectruma.

Na lestvici 10 najboljših glasujem za Sabre Wulf. Prosil bi tudi za navodila igre Hobbit.

Sašo Skrlj,  
Polhov Gradec 108

O priključitvi igralnih palic smo pisali septembra v rubriki Hardwaraki nasveti. Navodil za Hobbita je toliko, da so v Britaniji in ZR Nemčiji izšla v posebni knjigi. Počakaj, da se ti oglasi kakšen bralec, ki obvlada vsaj 20 odstotkov te pustolovščine!

Najprej naj pohvalim časopis Moj mikro. Sem vaš redni bralec iz Pule in kupujem MM v Ljubljani. Žal mi je, ker ni v reviji nič

programov zanj. Objavljajte jih! To bi bil moj predlog, saj menim, da je dosti lastnikov vic-20, ki bi to radi dočakali. Za začetek vam bom poslal zanimive programe, samo prej mi odgovorite, in bom reden sodelavec, da bo naš MM še boljši. Moja telefonska številka je (052) 33-953, modem (od 14. do 18. ure) GO CLY-4.

Branko Bužeta,  
Medulinska 85,  
52000 Pula

Čakamo na tvoje zanimive programe.

Sporočam vam, da smo s prijatelji prišli v igri Jet Set Willy do konca, ne da bi kakorkoli popravljali program. Glavni cilj igre je najti nevidni predmet. Mi smo ga našli. Je na nemogočem mestu, poleg tega pa je treba na določenem mestu v določeni sobi vtiskati šifrirano sporočilo. Tudi ko je šifra vtiskana, je treba vedeti, kako se potem hodi iz sobe v sobo. Prosim, pišite mi, ali veste kaj več o tej igri. Če vas kaj zanima, mi pišite!

Miodrag Tarallo,  
Omladinska 38,  
21220 Bečej

Škoda, da sta dva nadobudna Agnleža že pobrala prvo nagrado: zaboj šampanjca in vožnjo nad Londonom v helikopterju, ki ga je pilotiral eden od avtorjev Jet Set Willyja. Seveda pa nas živo zanima, katero je tisto »določeno mesto v določeni sobi«. Nam boš zaupal skrivnost?

Že v prvi številki MM sem zasledil program, ki barva zaključene like. Program mi ni deloval. Napaka sem iskal v dat. V novembrski številki sem našel popravek date, pa prav tako ni deloval. Prosim, če bi lahko program še enkrat objavili ali mi ga poslali po pošti (po možnosti z načinom uporabe).

Rad bi še pohvalil zelo uspešno revijo MM, ki mi veliko pomeni in pomaga pri delu z računalnikom. Ne izkažite se kot dobri košarkarji in mi ne vrzite pisma v koši!

Marko Knez,  
Suhor 25

Pravilno pretipkaj data, pa bo šlo!

Pišem vam prvič, imam pa cel kup vprašanj, na katera, bi prosil, mi odgovorite čimprej.

Zanimam se za nakup Commodora CBM 64, vendar se ne morem nikjer poizkusiti za ceno. Kakšna je cena računalnika s kasetofonom in Nemčiji, Avstriji in Italiji? Kje se ga najbolj izplača kupiti? Ali je kasetofon del računalnika ali pa ga je treba kupiti posebej?

Zdaj pa še vprašanje v zvezi s spectrumom. Na svoj televizor, pranosni Iskrin trim, sem imel pri-

klopljen nov spectrum 16 K (izvedba Iskre). Po približno pol ure je začela slika temneti, levi in desni rob pa sta se začela trzati pomikati proti sredini ekrana. Nato je slika izginila, pokazala se je svetla pika z navpično črto in konec, ostal je le zvok, ekran je bil pa mrtev. Zanima me, ali je to res lahko kriv računalnik. Če je, zakaj je in kdo bo poravnal stroške popravila?

Aleš,  
Ljubljana

CBM 64 se najbolj splača kupiti v ZR Nemčiji, kjer mu je cena v zadnjih nekaj mesecih padla s 700 na 600 mark. Kasetofon (posebej) stane 100 mark. Za motnje, ki jih opazuješ, ni kriv računalnik.

Kako naj narišem helikopter v programu Pristajanje helikopterja in kako vesoljsko ladjo v programu Zubi dubi 6.2?

Martin Bradač,  
Svetozarevska 10,  
Slovenska Bistrica

Najbolje je, da pustiš mesta z grafiko prazna. Ko pretipkaš program do konca, ga požen, da se preberejo vrednosti v DATA. Poišči znake pod črkami v grafičnem načinu, ki jih moraš utipkati na prazna mesta.

V decembrski številki vaše revije je bralec Rok Vrbica iz Kranja napisal, da pri igri Jetman ni mogoče z laserjem uničiti rakete, izstreljena po izteku časa. To ne drži. Tovariš Vrbica očitno ni prebral opozorila, ki se prikaže tik pred izstrelitvijo rakete. Tam piše, da je mogoče raketo uničiti z osmimi laserskimi strelji. To lahko preverite tudi sami, tako da tisti trenutek, ko se prikaže opozorilo, pritisnete tipko O (ne ničlo!), ki ustavi igro. Potem ko preberete opozorilo, spet pritisnete O za nadaljevanje igre.

Igor Vukličević,  
M. Gubca 14,  
Sarajevo

Pišem vam, ker imam »POKE«, ki bo gotovo koristil vsem tistim bralcem, ki se radi igrajo JUMPING JACKA. Odkril sem dva poka, ki mu dasta več življenj. Več kot 32 vam jih ne priporočam, saj so »rezervni Jacki« čez pol zaslova prav nadležni. Storitvi moramo tole:

1. Odtipkamo MERGE in ENTER.
2. Poženemo trak in naložimo prvi del.
3. Ustavimo trak.
4. Vnesemo vrstico: 15 POKE 54256,32: POKE 54855,32.
5. Pritisnemo RUN in ENTER.
6. Poženemo trak in naložimo drugi del.

Pa še nasvet za tiste, ki bi radi samo odkrivali podobne poka pri

drugih igriceh. Vemo, koliko življenj imamo. Ta številka mora biti običajno naložena nekje v pomnilniku. Potem lahko poiščemo vse take vrednosti in z nekaj poizkušanja bomo kmalu odkrili prave. Pri tem nam veliko pomagata tipka za restart, ki ne uniči vsebine pomnilnika, ali super BREAK v Betabasicu.

Lepo vas pozdravljam in vam želim še v prihodnje čim več uspeha z vašo revijo, bralcem pa s trdoživim Jiming Jackom.

Andrej Vilfan,  
8. razred OŠ Maks Pečar,  
Črnuče

Nedavno sem si kupil računalnik ZX spectrum (48 K). Zraven sem dobil tudi igro Fred. Igra mi je zelo všeč in imamo z njo že nekaj izkušenj. Ker pa ima veliko iger ukaz POKE ali kakšno drugo formulo za nesmrtnost (Jet Set Willy Sabre Wulf...), bi rad, da bi mi bralci Mojega mikra poslali skrivnost nesmrtnosti pri igri Fred. Pišite!

Damjan,  
Maribor

Želel bi, da bi v eni od prihodnjih številok po možnosti objavili članek o tem, kako se uporabljajo vrata (port) v spectrumu. Mislim, da je to področje, ki je manjkalo v članku Mikračunalnik kot merilni instrument 1/2.

Đorđe Mikić,  
V. P. 6330/6, Titograd  
O tem pišemo razmeroma redno in bomo še.

Dragi Mikro! Si zares dobra revija. Moti me le to, da najdem programe samo za spectrum, za druge računalnike pa ne. Imam ZX 81 brez dodatnega pomnilnika. Spremljal sem Teleksov tečaj za ZX 81. Vse, kar je bilo, sem preiskoval na računalniku. Vpisal sem tudi programe, ki ste jih objavili na koncu. Kdor jih je pisal, je naredil precej napak. Na računalniku sta delovala le programa Kocanje in Žrebanje številok, drugi pa nikakor ne. Kolikor sem bil sposoben, sem popravil program Sestrelitev letala. Pa še tega moram vedno znova poganjati z RUN.

Prosil bi vas, da mi poveste, ali je za to kriv računalnik ali pa so programi pokvarjeni.

Bilo bi lepo, če bi v MM objavili par (krajših) programov za ZX 81, kjer bi lahko kaj streljal ali lovil. Programi naj bi šli v 1 K RAM.

Odgovorite mi, koliko sploh gre v ZX 81 z 1 K. Kako dolg je tak program? Ali se splača kupiti dodatni pomnilnik, če jih sploh prosto prodajajo, ali pa je bolje kupiti boljši računalnik?



Obilo uspehov in dobro gospodarjenje!

Dejan Renger,  
Šalovci

Najverjetneje napaka pri pretipkavanju ali tiskanju programov. Za ZX dobimo v uredništvo zelo malo programov. Bralci na pomoč!

ZX 81 porabi kakih 200 bytov kar tako. Za vsak znak na zaslonu porabi 1 byte, za pol zaslona torej približno 700 bytov — pomnilnik je poln. Če boš pametno ravnal z zaslonom, lahko napišeš 20–45 vrstic programa.

Moje pismo vas bo verjetno malce presenetilo, predvsem zato, ker sem pristaš napredne tehnike in tehnologije — torej tudi računalnikov in računalništva, informatike, kibernetike — vendar gledam na to povsem drugače.

Prvi del pisma je prošnja: objavite kaj več o novih normah razširjenega basica ANSI tudi za žepne PC! Naročen sem na nekaj angleških in nemških računalniških revij. V nemški reviji Chip sem prebral nekaj novih ukazov za Sharpov PC-1500/A, ki jih je predlagal odbor ANSI za novi standard basica, kot strukturno programiranje, podprogrami in definiranje funkcij z lokalnimi spremenljivkami itd. To so: DO... WHILE... EXIT... LOOP, SELECT... CASE... END SELECT, INTEGRAL, FAC, ROUND, DEFFN-FN, GSB — SUB — SUBEND. Drugi del pa so ukazi: BYE — CHECK — COPY — EXCHANGE — CATALOG — HELP — MOVE — INPT — SEARCH — SEEK — SORT — POL — REC itd. Prikažite, prosim, vse ukaze — tudi nove — za računalnik. Sam imam Sharpov PC-1401 (10 K RAM). In še drugo vprašanje: s katerimi ukazi lahko nadomestim ukaza v povezavi CHR\$ (...) — SPACE\$ (...) ? Objavite, prosim, tudi mere Sharpovega kasetofona!

Pa še nekaj misli! Za hišne računalnike bi dejal, da smo napravili veliko napako z uvozom 8-bitnih računalnikov. Resno delo, učenje, grafika, hitrost — vse to se da doseči z najmanj 16-bitnimi procesorji in ne prej.

Za računalnike prihodnosti bi dejal tole: tisti, ki se ne bodo prilagodili softwaru ANSI in Micro-softu, bodo propadli. To velja tudi za QL. Enako je s hardwarem. Koncept bo moral imeti določene lastnosti, skupne vsem (primer japonskih računalnikov MSX ali IBM PC).

Drugemu delu pisma sem dal naslov: »Za vse je kriva matematika?« Nanaša se na članek psihologa doc. dr. Huberta Požarnika v prvi številki Mojega mikra. Trdim, da ima tov. Požarnik na žalost skoraj v vsem prav, razen v tem, da nam računalniki niso potrebni. Popravit bi samo njegov zadnji

del, kjer si »naivno utopistično« želi ubežati ekonomski katastrofi. To pa ni mogoče. Navedel bom samo nekaj kratkih misli oz. razlogov. Predvsem to preprečujeta glavna zakona materije. Prvi je: »nasprotje in hkrati protislovje«. Primer: nasprotje severnega pola je južni. Protislovje pa se odvija s tem, da se bosta oba pola zamenjala. Tega je kriv drugi zakon, ki se glasi: »mikro in makro ciklusi«.

Samo velika kriza je tista, ki ima to moč, da spremeni novo teorijo v prakso — ki jo seveda povzroči človek. Krizo kot posledico pa pogosto znanje oz. neznanje ljudi. Prvi zakon materije izključuje možnost pomiritve med dvema svetovnjima ideologijama: marksistično in meščansko. Zato se bodo razlike samo še povečevale in ne zmanjševale — seveda ob pomoči mikro ciklusov, ki se pomikajo samo naprej in ne nazaj. Katastrofa bo nastopila tedaj, ko bo makro cikel dosegel vrhunec. Žal ne vem, kdaj se bo to zgodilo. Šele tedaj bo prišlo do nastanka humanega socializma — nikakor prej. Torej ne Bog ne Cerkev in ne Usoda nimajo ničesar pri tem.

Za vse, kar je v vesolju (mrtvi in živi materiji), velja ena sama zakonitost, ki se imenuje binarnost. Prostorčas je končen v svoji neskončnosti. Friedman je podal na tem področju tri modele. Prepričan sem, da je pravi prvi, ki trdi, da se galaksije razhajajo dovolj počasi, da jih bo lahko gravitacijsko polje privlačenj zaustavilo in sesulo celotno vesolje v eno samo točko, iz katere je vesolje tudi nastalo.

Nastanek žive materije je zakonitost in ne naključje! Zato ljudje ne moremo biti edina razumna govoreča bitja. Pa še tole bi dejal. Od tistega trenutka, ko smo si izmislili matematiko, smo prisiljeni odkrivati nove in nove zakone in zakonitosti narave v vsej njeni širini. Vrnitve ni več.

Mislil, da sem našel tudi odgovor, zakaj so krize in katastrofe koristne za človeštvo. Trdim, da smo po vsaki večji krizi ali katastrofi dobili več demokracije, postali bolj moralni in poštene. Več morale in demokracije torej ne dobimo zato, ker si to želimo ali ker nam želijo to pokloniti vlade (marksističnih ali meščanskih ideologij), marveč zato, ker nas v to prisilijo naravne zakonitosti oziroma odkrivanje novega znanja in neznanja.

In še moja zadnja misel. Prav računalniki nas bodo popeljali v obdobje, ki bo znano po »poneumljanju množic« na eni in »visokem znanju« na drugi strani. »Alternativa« je lahko samo nasprotna in hkrati protislovna. Računalniki nam bodo v vsej zgodovini, ki jo poznamo dosedaj, hkrati prinesli »največjo svobo-

do« in »največje suženjstvo«. Želeli si samo eno, pa je »naivno in utopistično«, skratka neresno in neznanstveno.

Želim vam, da bi objavljali čim

manj igrice in čim več resnih programov.

Branko Bračič,  
Hudalesova 34,  
62000 Maribor

## Izkušnje SŠ Edvarda Kardelja Črnomelj

Pouk računalništva v Črnomlju se je začel že pred kakimi osmimi leti. Najprej na ekonomski šoli, nato še v gimnaziji, v okviru praktičnih znanj. Obravnavali so osnove računalništva ter programska jezika fortran in pascal. Takrat seveda na šoli ni bilo računalnikov, zato so obiskovali računalniške centre v Ljubljani in v belokranjskih tovarnah Iskra in Beti. Že takrat so se zavedali, da bo računalništvo iz dneva v dan pomembnejše. Leta 1982 so dobili prvi Sinclairov ZX 81, septembra letos pa ob pomoči OZD še pet računalnikov tipa spectrum. Šolo so pri nabavi računalniške opreme finančno podprle naslednje organizacije: RIKO Ribnica, ISKRA Semič, BELT Črnomelj, BETI Metlika, GG Črnomelj, Obrtna zadruga Črnomelj ter Občinska raziskovalna skupnost Črnomelj. SŠ Edvarda Kardelja Črnomelj sodeluje še z OŠ Miran Jarc Črnomelj in s Srednjo tekstilno šolo Beti iz Metlike.

Računalniški krožek obstaja na naši šoli že od lani. Štirje učenci tega krožka (Branko Gregorič, Katja Kramarič, Nedeljko Furjanč in Ilinka Todorovski) so z raziskovalno nalogo »Obdelava statističnih metod v psihologiji z računalnikom« sodelovali v natečaju za Krkine nagrade in dosegli drugo nagrado. Mentorja naloge sta bila prof. Vincenc Petruna in psiholog Tomaž Skrbinešek. Letos se je dejavnost v krožku še razširila. Poleg računalniškega krožka za srednješolce obstaja na šoli računalniški krožek OŠ Črnomelj, v katerem je 54 učencev, zato je razdeljen v dve skupini. Vodita ju prof. Justina Pavličič (5. in 6. razred) in prof. Vincenc Petruna (7. in 8. razred). Srednješolski krožkarji so si zadali nalogo, da bodo izpopolnili znanje programiranja in tudi letos sodelovali v gibanju Znanost mladini in na natečaju za Krkine nagrade.

Tak je kratek oris začetka razvoja računalništva v Črnomlju, središču Bele krajine.

S pridobitvijo Sinclairovih spectrumov na šoli so začutili potrebo, da organizirajo računalniške dneve, ki bodo dostopni vsem za te dejavnosti zainteresiranim Belokranjcem. Računalniški dnevi so bili 9. in 10. novembra v prostorih črnomeljske srednje šole. Organizirali so jih dijaki in profesorji šole.

Računalniške dneve je slavnostno odprl predstavnik Iskre iz Semiča Vlado Zorc. Pokrovitelj je bila namreč tovarna kondenzatorjev Iskra Semič. Zatem so si ljudje lahko ogledali razstavo računalnikov, računalniške opreme in računalniške literature. Iskra iz Semiča je razstavila računalnik PARTNER in mikroelektronske sisteme, ki jih uporabljajo za procesiranje v proizvodnji. Za to razstavo je bilo posebno med strokovnjaki veliko zanimanje. Na računalniških dneh so sodelovali tudi zasebniki s svojimi računalniki. Organizirana je bila okrogla miza na temo Računalniki v učno-vzgojnem procesu. Obiskovalci so lahko kupili računalniško literaturo, izšla pa je tudi posebna številka šolskega glasila Mozaik, ki je računalniške dneve še dopolnjevala.

Dnevi so bili zelo dobro obiskani, posebno veliko je bilo mladih. Obiskovalci so si izmenjali programske opreme in izkušnje pri programiranju. Bili so zelo navdušeni nad tem dogodkom, kajti nekako navajeni so bili, da organizirajo take dneve le v večjih središčih. Mislil, da pomeni to velik uspeh v razvoju računalništva na območju Bele krajine.

Poleg tega je SŠ Edvarda Kardelja dala pobudo, da organizira začetne tečaje računalništva za učitelje in vse druge občane. Tu se bodo naučili osnov programiranja. Tečaji so se pričeli že v novembru.

Dodamo lahko samo še to: »Važno je spoznati še pravi trenutek!«

Jožica Žagar,  
SŠ Edvarda Kardelja Črnomelj



# Jezdci pobežljanega opismenjevanja

ALJOŠA VREČAR

**S**redi decembra se je dedek Mraz v gluhi noči tihotapil po ulicah in kukal v izložbe. Sam pri sebi se je muzal, češ: »Na vse sem pomislil.« Pred knjigarjo se je zdrznil. Iz malhe je potegnil računalniško knjigo, o kateri je novembra bral v Mojem mikru. V izložbi je bila prav tako razkošna, vendar druga slikanica. In zraven nje je ležalo prgišče kaset. »Šment,« je zagodel dedek Mraz, »v banko bom moral.«

Tule so domače računalniške novotarije, kolikor se jih je nabralo v našem uredništvu do 18. decembra. Skromni kupček stane več kot pol starega milijona. Zato je treba nasvete ob koncu recenzij brati tudi s temle pridržkom: »Kupite, če hočete naglo obubožati ali če imate več denarja kot dedek Mraz.«

**HIŠNI RAČUNALNIK** (Choosing and Using Your Home Computer). Urednik izvirnika: Jonathan Hilton. Urednika slovenske izdaje: Ciril Trček in Jože Vilfan. 232 strani velikega formata, skoraj nešteto barvnih fotografij in ilustracij. Izdala Založba Mladinska knjiga, Ljubljana 1984.

**V** spremni besedi na koncu knjige piše: »Izbor je izšel avgusta 1984 kot knjiga. Slovenska izdaja torej prihaja le nekaj mesecev za angleško.« Ne bi bilo dobro, če bi nas v času pomnilnikov zapustil spomin. Junija so napovedali računalniške knjige trije slovenski založniki: Cankarjeva založba Čudoviti svet računalnikov (za jesen), Delavska enotnost in Zveza organizacij za tehniško kulturo Slovenije pa prevod štirih angleških priročnikov za osebne računalnike (izid v septembru). Julija je začela tudi Mladinska knjiga zbirati naročila za Hišni računalnik; v reklamah je nedvoumno pisalo, da bo knjiga izšla septembra. Obljubo je držala edino Cankarjeva založba. Druge tri konkurentke so pogrnile v galopu, kakršnega naše založništvo zlepa ne pomni.

Kako je zasnovano delo, katerim je Mladinska knjiga ujela dedka Mraza za brado, pove izvirni naslov (Izbira in uporaba vašega hišnega računalnika). Priročnik v najboljšem pomenu besede je prevedla truma strokovnjakov. Dodali so pet avtorskih prispevkov: o hišnih računalnikih domače proizvodnje, računalniškem razumevanju naravnega jezika, ekspertnih sistemih, strojni kodi in zbirniku. Ne najdemo mikror računalniškega področja, o katerem ne bi v knjigi kaj pisalo. Dokaj kričeča grafična oprema vseskozi dopolnjuje razumljivo napisane in povečini jedrnathe sestavke. Prileglo pa bi se stvarno kazalo.

Prvo od osmih poglavij razloži, kaj je hišni računalnik in za kaj ga lahko uporabljamo. Bržkone je najpomembnejše drugo poglavje: Izbiramo računalnik. Zvrstijo se spectrum, commodore 64, dragon 32, BBC-B, Atarijeva modela 400 in 800, Acornov electron in Epsonov HX-20. Računalniki so ne najbolj razločno fotografirani od zunaj in zelo čisto od

znotraj, opisane so njihove dobre in slabe plati, avtorji niso pozabili na periferne enote. Zraven so naslednji tehnični podatki: cena v funtih, velikost, teža, CPU (centralna procesna enota, v Mojem mikru jo pišemo CPE), pomnilnik, zaslon, priključki, programski jezik, drugi programski jeziki, oprema, tipkovnica in dokumentacija. Zaradi naše razvpite uvozne meje 40.000 din je ta del namenjen predvsem angleškemu kupcu, toda slovenski prirejevalci so se potrudili in dodali članek Hišni računalniki Made in YU (videti smo ga v drugi številki Bitu).

O bitih in zlogih, dvojiškem sestavu, pomnilnikih, vmesnikih in podobnem pripoveduje tretje poglavje. V četrtem je razstavljena računalniška oprema: tipkovnice, kasete, diski in diskete, krmilne ročice, monitorji, tiskalniki, risalniki, modemi, grafične plošče in logične mreže. Tu je tudi prispevek o robotski tehniki.

Eno najbolj zanimivih je peto poglavje s naslovom Računalnik pri delu in igri. Bralec čakajo opisi računalniških igr, miška, želva in programski jezik logo, urejevalniki besedila (s primerjalno tabelo, koliko stanejo najbolj znani takšni programi), preglednica, prenosni računalniki, komunikacija med človekom in računalnikom, gibajoče se slike (sprite), nekoliko predolgo razglabljanje o strateških igr, računalništvo v šolah in ekspertni sistemi.

Skoraj četrtino knjige zavzemata šesto in sedmo poglavje, Umetnost programiranja in Tečaj programiranja v basicu. Namesto »umetnost« bi bilo bolje reči »osnove«. Tečaj basica ne presega ravni knjižic, ki jih dobite z vsakim računalnikom, so pa ob začetniških programih lepo in z domiselnim grafičnim prijemom (okvirčki) razloženi ukazi v dialektih tega jezika.

Zadnje poglavje (Grafika in zvok) je o bistvu tečaj programiranja v basicu, 2. del. To so paberkice o posebnostih računalnikov vic-20, commodore 64, dragon 32, spectrum, BBC micro in B ter oric 1.

Skratka: Hišni računalnik je priročnik, kakršnega si lahko samo želita, če boste zdaj zdaj kupili računalnik zanj.

Ampak vse ni lepo in prav. Kot da bi v mesecih, ko je MK zamujala, ne izšla nobena slovenska knjiga o računalništvu, so v spre-



mni besedi zapisali: »Ne nazadnje je bilo pri prevodu in priredbi opravljeno pionirsko delo na terminologiji.« Groba pravopisna napaka v tem ponosnem stavku ne more biti za zgled nobenemu pionirju. Takih primerov je žal še več. Ponekod so stavki prav »konjski«: »Toda to ni najboljši pristop k razumevanju delovanja računalnika... O tem se bomo seznanili pozneje.« Obe jezikovni spaki se košatita na strani 10. Mudi se nam naprej. Str. 12: »Torej programerji so tisti, ki izrabljajo računalnikovo spretno manipuliranje s števili naredijo računalnik koristen.« Str. 156: »Kadar načrtujemo programe, ki shranjujejo informacije ali manipuliramo z njimi, je pomembno, da pazimo na sestavo le-teh in jih ne podvajamo.« Str. 201: »Nadaljujoč pregled funkcij v basicu smo prišli do funkcije RND, ki daje naključna (ali skoraj naključna) števila, da jih uporabljamo v igr, in statističnih programih.«

Zadosti značilna sta podnaslov Proizvajanje zvoka na računalniku BBC Model B (str. 224) in stavek na str. 220: »Pač pa so Spectrumova prednost pri proizvodnji zvoka preprosti basicovi ukazi zanj.« Pustimo vne- mar, kako bi se slišal pridevnik »slovenščinov«, in to, da zvok kvečjemu ustvarjamo, če ga nečemo po tuje generirati. (Je proizvajalnik lepša beseda kot generator?) Bolj pomembno je, da so prevajalci vse preveč delali na računalniku in vse premalo v njem ali z njim. Najhujše pa je, da so v knjigi vsi računalniki, ki kot industrijski izdelki sodijo med vrstna imena, do amena pisani napačno, torej s veliko začetnico. Predstavljamo si, kako bi se dal razumeti stavek: »Po Ladi je brkljal s Francozom.«

Naštete primere bi mogoč z ustreznim zgražanjem secirati Janez Gradišnik, ko ne bi bil podpisan kot lektor Hišnega računalnika.

Knjiga stane do konca leta 2800 din, z novo letnico se bo podražila: na 3300 din.

Kupite: če še ne veste ničesar o računalništvu ali če ste sili drugih razkošnih knjig, ki se neprebrane valjajo po vaši mahagonijevi klubski mizici.

Zdaj pa k računalniškim programom na kasetah. Vsi so napisani za spectrum 48 K.

**CICIBANOVA ABECEDA.** Avtor: Davor Bonačić. Založnik: ZOTKS, 1984.

**T**o je ponesrečen poskus, da bi združili običajno in računalniško opismenjevanje. Otrok od četrtega do sedmega leta se v igri dotakne kakšne tipke na računalniku. Na zaslonu zagleda všečno sličico z veliko črko. Če spet zadene isto tipko, se črka za nagrado razpolovi in izgine. Zahtevnost nalog se stopnjuje. Na četrti stopnji mora otrok sam natipkati ves podpis pod naključno izbrano sličico. Od druge stopnje naprej je nagrada prav tako naključno izbrana pesmica (brenčac jih zna potihoma zaigrati dvajset).

Naštejmo vse podpise: avto, boben, cigareta, drevo, elektrarna, fotoaparat, grablje, harmonika, Indijanec, jadrnica, kolo, letalo, muca, nosorog, ovca, postelja, riba, sonce, tank, ura, vlak, zajec.

Davor Bonačić se ni niti malo poglobil v otrokov doživljajski svet. Zakaj smodeča se cigareta, lovsko letalo in tank, ne pa ciciban, lizika in trobenta? Večina besed je predolgih. Sam »sistem« je dokraja sprt s pedagoškimi načeli, kako se vežejo in ponavljajo črke, da si jih otroci laže zapomnijo. Kar recite štiriletniku, naj zavoljo pesmice kakšno urico tipka »elektrarna« ali »fotoaparat«!

Najbrž ste opazili, da je abeceda po-



manjkljiva. Na tiskovni konferenci v Cankarjevem domu je avtor to pojasnil takole: »Šumnikov in sičnikov (!) ni, ker jih spectrum ne pozna. Otrok se jih bo pač naučil pozneje.« Naučil kljub Cicibanovi abecedi? Na proste črke na tipkovnici bi se dale mimogrede nalepiti velike črke Č, Š in Ž; zabiti spectrum bi nemudoma ubogal, če bi mu kdo v program ukazal, naj ob pritisku na Y nariše čebelo in spodaj Č. Ampak avtor je pribil: »Sodeloval sem z vzgojitelji v vrtcu, tako da je program bolj ali manj dokončen.« Morda bi moral namesto njega založnik sodelovati z zavodom za šolstvo.

Kaseta s prazno stranjo B stane 800 dinarjev.

Kupite: če zna vaš mlajši toliko brati, da mu Cicibanova abeceda ne more škoditi.



**ANGLEŠKO-SLOVENSKI SLOVARČEK.** Avtorji: Primož Jakopin (INES in program »slovar«), Janez Kanič (izbor, prevod, vnos in ureditev besed), Boris Kramberger (dvanajst melodij). Založnik: ZOTKS, 1984.

**T**u so na prava mesta postavljene vse strešice, ki jih »spectrum ne pozna«. Besede (1112 angleških in 2063 slovenskih) so iste kot v programu Dispel, ki je izšel na slovenski in srbskohrvatski kaseti Radia Študent. Novi pa sta programski izbiri »preverjanje znanja« in »spreminjanje določil«. S sednjo uganjamo vsakršne vragolije, ki jih omogoča urejevalnik besedil INES. Njegov avtor predlaga tele: iskanje vseh angleških in slovenskih besed, ki se končajo na – so, slovenskih pridevnikov, ki se končajo na – sten, vseh besed, ki kjerkoli vsebujejo zapo-

Zveza organizacij in tehnično kulturo Slovenije  
LJUBLJANA, 1984

## ANGLEŠKO-SLOVENSKI SLOVARČEK

za Sinclair ZX Spectrum, 48 K

Primož Jakopin  
Janez Kanič  
Boris Kramberger



redje »ljub«, takih, ki imajo veliko enakih črk, in takih, ki imajo zeleno število črk. O Inesu je bilo v Mojem mikru objavljeno že precej lepega, zato raje pobrskajmo po knjižici s slovarčkom in navodili, ki je priložena kaseti.

Pri prevodih lahko oporekamo samo tretjemu pomenu besede »dream«: preiščevati. Druga pesem je z izborom besed. Janez Kanič pravi, da so »kolikor toliko vsakodnevne, pa vseeno ne preveč znane«. Iz svojega žepa kupim kaseto Angleško-slovenski slovarček vsakomur, ki dokaže, da pozna osnovne tujke, ne zna pa angleško in ne razume onega od naslednjih pojmov: aeroplane, apartment, April, author, baby, balcony, bank, bicycle, blond, business, cabaret, camp, canal, capital, cathedral, chocolate, cigar, cigarette, coffee, consulate, control, December, dentist, dessert, document, energy, exist, export, farm, fig, football, general, grapefruit, hospital, hotel, illegal, import, industry, inflation, insect, interest, legal, lemon, machine, magic, medicine, metal, minute, moment, mosquito, neutral, November, October, olive, orange, panic, paper, parking, passport, piano, pilot, platform, popular, product, profession, profit, radio, register, religion, restaurant, September, special, student, test, theatre, tulip, urgent, violin.

Gradivo za podoben špansko-slovenski slovarček je že zbrano. Škoda. Avtorjem bi lahko predlagali nekaj »ne preveč znanih« besed: aeroplano, autor, bebé, balcón, banca, biciclo, blondo... pa tja do urgente in violin.

Kaseta, posneta na obeh straneh, stane 900 din.

Kupite: če nimate Dispela ali če radi premetavate besede.

**KONTRABANT 2.** Scenarij: Žiga Turk, Matevž Kmet. Predloge za slike: Sašo Jankovič. Urejanje dateteke s Quillom: M. Kmet. Risnaje slik s Pixassom: M. Kmet, B. Budimac. Strojne rutine, sestavljanje slik in tekstov, program Pixasso: Ž. Turk. Črke in Stonehenge: Igor Bizjak in Barbara Železnik. Glasba in besedili: Jani Kovačič. Založnik: ZKP RTVL, 1984.

**N**aposled si sme dati duška nekdanji avanturist – začetnik. Kontrabant je bil prva pustolovska igra, ki sem se je lotil. Nič rad ne mislim nanjo. Brez navodil sem se ves zblojen pehal gor in dol po deželi, minil je teden, preden so mi povedali, da lahko tudi kaj VZAMEM. Kolikor vem, sem še po tistem zdržal največ eno uro, preden sem bil vsega sit.

Kontrabant je v primerjavi s Kontrabantom kot QL proti spectrumu. Srepi v 35 slik, naloženih v demonstracijske kasete. Narišejo se malone bliskovito, lepše so kot pri Hobbitu, a manj skrivnostne. V resnični igri ne bom nikdar videl vseh.

Prelistam knjižico in navodili za pustolovske »trotle« in s srednješolskim leksikonom, ki sega od akvedukta in Atile prek carice Milice, Janeza Bielweisa in tako naprej do Teodore, zelene rege in zgodbe o Martinu Krpanu (da, že spet!). Po sobi bobni Kontra pesem Janija Kovačiča, ena od dveh skladb na drugi strani kasete. To so nasveti za »fultrotle«. Razumem nekaj o Ireninih gatah, Irena, daljna in sama, nikoli ne pridem k tebi.

Na delo V pustolovščini je treba poiskati vrata v leto 2000 in vstopiti. Po tesnobno dolgem nalaganju se začnejo na rumeno pobarvanem zaslonu hitro izpisovati rdeče črke. Dozdevno starinske so in nič kaj berljive, če že cele mesece čakate na obljubljeni video izhod. Računalnik kliče »gospodarja« v metrično ne čisto zanesljivih stilih (vsa besedila so rimana). Ob izpisovanju se oglašajo zoprn prasketanje, ki ga ne morem izključiti. Še groznejše je, ko tlpkam prvi ukaz: kot da bi poskušal spectrum kvakati ali kot da bi težak mož tical po čem zdrizastem.

Pri prvi sliki, znanem Sparku, sem že v r... (izraz iz Kontrabanta 2). POMAGAJ! »Si idiot?« se izpiše na zaslonu. Prilegne še sin: »Imaš v glavi samo 48 K spomina?« Natipkam eno od najbolj grobih kletvic, kar jih znam. Računalnik odšklepeta: »Če navajen govoriti si od doma ti tako, potlej vadi, mali človek, z mano šale tu ne bo.«

Zato da sem tole prepisal, sem moral trikrat zakleti in trikrat naložiti program.

Avtorji obljubljajo skrivnostno »super« nagrado in 30 »lepih« nagrad za tiste, ki bodo najhitreje prešli labirinte. Naj kar izvolijo.

Kaseta stane 1200 din.

Kupite: če ljubite pustolovske igre, če ste pripravljeni prenašati nadležno priganjanje in zmerjanje, če se mislite kontrabantati s slušalkami na ušesih.





CIRIL KRAŠEVEC

**Z**ačelo se je pri leskovi šibi. Uporabljali so jo kot preservativ proti otroški igri. Časi so se spremenili in z njimi tudi ljudje, tako da danes leskovka izgublja primat najpogostejše uporabljene palice. S prihodom računalniške dobe in učenja ter igre z domačim računalnikom so se pojavile tudi nove, bolj zabavne palice.

Igralna palica (joystick) je najbolj učinkovito in priljubljeno orožje proti napadalcem iz vesolja in drugim nepridipravom, ki motijo naše mirno spanje. Prav tako je zelo uporabna pri vožnji letala s simulatorjem, pri risanju na zaslon ali pa enostavno kot podaljšek tipkovnice. Pri igri s palico so naši gibi precej hitrejši, saj so enostavnejši in bolj vsakodnevni. Pri resni uporabi pa se ravno zaradi enostavnejše komunikacije računalnikom lahko bolj posvetimo delu samemu.

### Kako delujejo?

Najpogostejši način delovanja je Atarijev princip štirih stikal. Drugi, zvezni, pa deluje prek analognog digitalne pretvorbe. Osnova tega sta pravokotno montirana potenciometra, ki jima s premikom ročke spreminjamo upornost. Prek vrednosti napetosti, pretvorjene v digitalno obliko, sporočimo računalniku koordinate x in y krmilne ročice. Takšne igralne (krmilne) palice zahtevajo precej več hardware kot stikalne. Program za uporabo moramo navadno napisati kar sami, saj komercialnega softwara ni.

Atari s svojimi igralnimi palicami, ki jih je prvič uporabil pri video igrah, postavil standard. Oblike so se menjavale, način priključitve pa ne. Za priključek je uporabil 9-pinski konektor »D«. Takšen konektor ima v zgornji vrsti pet kontaktov, v spodnji pa štiri. Označeni so s številkami od 1 do 9, začeni na zgornji desni strani, če gledamo v konektor na kablu. Kontakti 1-4, 6 in 8 so priključeni na pet stikal v igralni palici.

# Čudoviti svet dodatkov: igralne palice

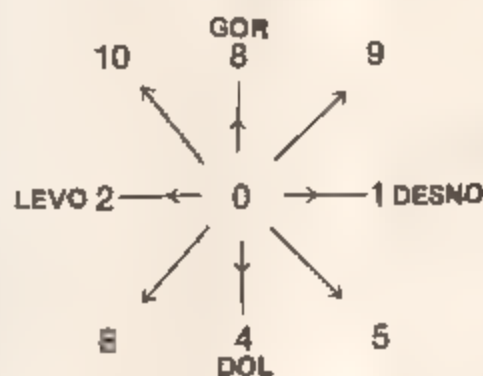
ci. Prva štiri nam dajo informacijo o smeri, peti je za streljanje (fire).

Tistim, ki imajo Commodorov računalnik, je gotovo vse jasno. Malo manj razumljivo pa je to za lastnike spectrumov. Sinclairovo čudo namreč nima nobene takšne vtičnice, kot smo jo opisali. Lahko ga obračamo na vse strani, našli bomo samo en prost priključek, ni niti najmanj primeren za priključitev igralne palice. Za priključitev novega orodja bomo, kot je to pri Sinclairu navada, potrebovali vmesnik.

Vmesniki so lahko različnih tipov, vendar se je tudi na tem področju pojavil nekdo, ki je postavil standard. Angleška firma Kempston se je pred izdelavo svojega vmesnika povezala s proizvajalci softwara in ob njihovem sodelovanju standardizirala priključitev igralne palice na spectrumu. Večina programov, predvsem igrice, uporablja poleg tipkovnice Kempstonovo igralno palico.

Program za uporabo igralne palice je lahko enostaven, saj opazujemo stanje samo enega naslova. V strojnem jeziku vzamemo iz naslova samo en byte in mu testiramo vrednost. Takšna rutina je že na prvi pogled precej hitrejša, kot če bi morali kontrolirati vso tipkovnico. Pri boljših igralnih palicah lahko določimo tudi diagonalno smer. Ta je podana, če sta hkrati sklenjeni sosednji stikali (skica 1). Če kontroliramo Kemp-

Če je pritisnjena tipka 'fire' prišteje tem številkam 16



stonovo igralno palico v basicu, uporabimo ukaz IN 31.

Za Kempstonom so seveda prišli drugi proizvajalci vmesnikov. Večina je ostala zvesta Kempstonovemu standardu ali izdeluje

programabilne vmesnike, kjer sami določamo, katere tipke na tipkovnici ustrezajo smeri premika ročice. So pa seveda tudi taki, ki trmasto uporabljajo svoje načine priključitve. Eden od njih je Sinclair, ki uporablja za kontrolo tipke 1-4 in 5 za strel prve, 6-9 in pa za strel druge igralne palice. Edine programe, ki podpirajo ta sistem, izdelujeta Sinclair in Psion.

### Rišemo, streljamo

Ročice, takšne in drugačne. Ene bolj primerne za risanje, druge za streljanje. Nekatere se bolj podajo otroškim rokam, druge odraslim. Zelo pomembno pri nakupu igralne palice je, kakšna je mehanska izvedba in za kaj bomo reč uporabljali. Za noro igranje mora biti palica zelo močna, drugače nam bo kaj kmalu ostala v roki. Izvedenci pravijo, da se mora tudi dobro prilagati roki, drugače so krči skoraj neizogibni. Za krmiljenje in risanje je zelo pomembno, kje je tipka za strel. Najugodnejše je, da je na ročici, saj bomo tako imeli zasedeno samo eno roko. Z drugo bomo lahko jedli sendvič ali tipkali po tipkovnici.

Za lažjo izbiro smo pokukali za mejo in ocenili najpopularnejše in najpogostejše igralne palice.

### Quickshot I in II

Ročka z oznako 1 je dosegla neverjeten prodajni uspeh. Lepa oblika in nizka cena (japonska izdelava) sta premagovali mlado in staro. Ko pa se je v trgovinah pojavila ročka quickshot II, so kupci ponoreli. Oblika je podobna prvi, le da je ročaj kopija pilotske krmilne ročice. Oblikovana je po roki in ima dve stikali za streljanje. Obe opravljata prek Kempstonovega vmesnika isto funkcijo. Eno





stikalo pritiskamo s palcem, drugo s kazalcem. Dodali so še preklopnik in malo elektronike, ki skrbi za avtomatsko streljanje. To je zelo primerno za igre, kjer število strelav ni omejeno. stikalo postavimo v položaj »auto fire« in pazimo samo še na premikanje. Pri igranju s takšno igralno palico se polenimo, saj postane vse skupaj otročje enostavno. Tudi stojalo ročice je zelo lepo oblikovano. Ob uporabi držimo ročico v roki ali pa jo prisesamo na gladko površino. Reakcija quickshot II je hitra, gibanje je odlično, streljanje lahko. Igralna palico izdeluje japonska tovarna Spectravideo. V angleških trgovinah stane quickshot I 9,99 funta, quickshot II pa 12,95 funta.

### Competition pro

Competition pro je angleški proizvod. Kempstonovo igralno palico so pred letom v Angliji izbrali za najboljšo. Navdušenci so jo opisali kot menjalnik v fera-



riju. Opis res ne bi mogel biti boljši. Ročica sama nima stikala za streljanje. Dve stikali sta montirani v podstavku. Dovolj veliki sta, da ju ne moremo zgrešiti, in dovolj robustni, da ju lahko panično naskakujemo. Ročica je močna, dobro vpeta v podstavek, po dolgem igranju pa zelo primerna za žulje na dlaneh. Reakcija je hitra, streljanje ne ravno najboljše, ročica pa je odlično vzmetena. Stane 10,95 funta.

### Triga command

Triga command II je videti kot pištola. Ne kot prava, temveč kot ena tistih poceni otroških igrač. Edini gumb za streljanje je na mestu sprožilca. Vzmet pod stikalom je dovolj močna, da ne ustrelimo ob vsakem malo bolj agresivnem premiku ročice. Podstavek je oblikovan v enostavno štirioglato škatlo. Na spodnji plošči so štiri gumijaste nožice, ki preprečujejo, da bi se z igralno palico vozili po mizi. Ročica je vpeta v podstavek



dokaj negotovo, tako da odsvetujemo sunkovite gibe. Igralna palica triga command ni oblikovana z namenom, da bi bila lepota, vendar je to stvar okusa. Po vseh drugih lastnostih pa jo lahko štejemo k dobrim izdelkom te vrste. Cena je precej visoka: 19,95 funta.

### Wico red ball

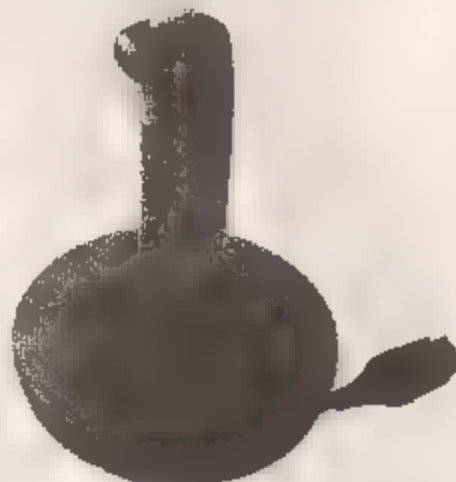
Ta igralna palica prihaja iz Amerike, vendar se da utemeljeno sumiti, da jo izdelujejo nekje daleč na vzhodu. Ima zelo velik podstavek, kovinsko palico, rdečo plastično kroglo in na njej stikalo za streljanje. Če smo Kempstono-



vi palici zamerili, da ima stikalo samo na podstavku, je problem rešen tu. Red ball ima stikalo na ročici in še eno stikalo na podstavku. Obeh žal ne moremo uporabljati hkrati. Tu je še tretji gumb, ki nam izbira stikalo, s katerim bomo streljali. Igralna palica daje upravičen vtis čvrstosti. Ročica je vpeta med štiri močne vzmeti, ki jo hitro vračajo v izhodiščni položaj. Rdeča krogla na ročici je v nasprotju s Kempstonovo gladka, kar ni ravno primerno za potne dlani. Red ball je izredno kvalitetno narejena igralna palica, ni pa najbolj praktična. Cena je prav na vrhu: 29,50 funta.

### Champ I

Ne marate kablov. Motajo se vam med nogami in vas vežejo okrog vratu. Igralna palica champ I vam bo gotovo všeč. Podstavek palice je obenem kolut za priključni kabel. Iz palice enostavno potegnemo samo toliko kabla, kolikor ga potrebujemo. Malo manj enostavno je kabel spet pospraviti, vendar gre. Pustimo kable ob strani! Pri igralni palici je pomembnejše, kako jo lahko uporabljamo. Na ročici sta stikali za streljanje. Eno je namenjeno palcu,



drugo kazalcu. Ročka je prijetna za roko, vendar samo to, saj je igralna palica ravno zaradi večnamenskega podstavka na mizi nestabilna. Zaradi dolge ročice pa odpade varianta, da bi jo dalj časa držali v drugi roki. Zanimiva in zelo neudobna igralna palica stane 13,95 funta.

### Cheetah rat

Podgane ne moremo opisati ravno kot igralno palico, saj ji od palice ni ostalo nič. Namesto ročice ima ploščico, ki je občutljiva za pritisk. Hitrost takšnega pomagala ni ravno konkurenca klasičnim



igralnim palicam, saj moramo s prsti begati po ploščici in se odločati za pritisk. Morda bo Cheetah začel izdelovati svojo podgano v verziji z ročico, kot je to pri računalniških spectravideo. Bojimo pa se, da bo zaradi nove oblike prisiljen zamenjati ime. Oblika je moderna, primerna za časovne preskoke naprej in potovanja po vesolju. Cena je pravisoka: 29,95 funta.

### EEC joystick

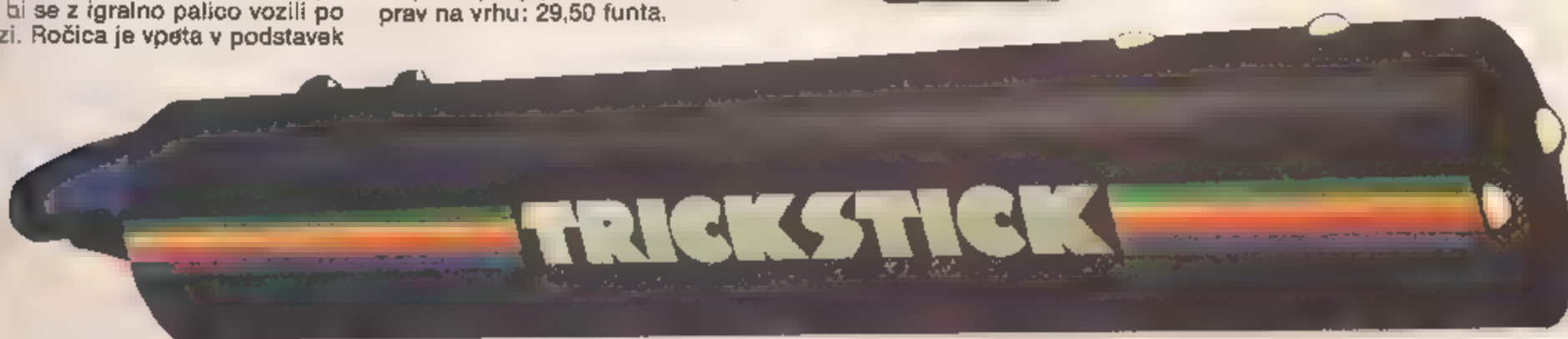
Igralna palica, ki ne potrebuje nikakršnega kabla in vmesnika. Montiramo jo nad zgornjo vrsto spectrumovih tipk in poskrbimo, da so klavišci nad tipkami 5, 6, 7 in 8. Kontrola je urejena popolnoma mehansko. Če ročko premaknemo navzgor, bo nekaj plasti-



čnih vzvodov poskrbelo, da bo klavišec pritisnilo tipko 7. Prav tako plastika skrbi za pritiske na druge tipke. Za streljanje je še vedno potrebna druga roka, ki se bo ukvarjala s tipkovnico. Šala, imenovana EEC joystick, je primerna kot izvržno novoletno darilo zagriženim igralcem video igraric. Cena res ni previsoka: 9,95 funta. Prihranek pri vmesniku ni zanemarljiv.

### Trickstick

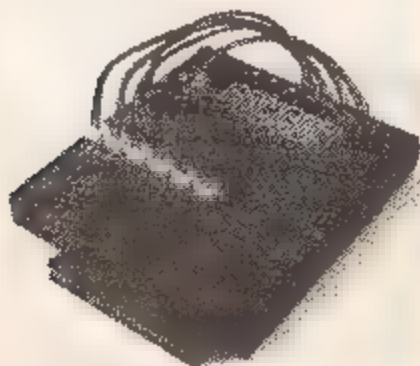
Igralna palica v pravem pomenu besede. Vse skupaj je valj, dolg kakih 20 cm in premera 2,5 cm. Podjetje East London Robotics izdeluje in prodaja trickstick skupaj s pripadajočim vmesnikom za spectrum. Na valju šest senzorjev, štirje so za smer in dva za streljanje. Zraven je še majhen potenciometer, s katerim nastavljamo občutljivost senzorjev. Trickstick deluje navzven kot Kempstonova igralna palica. Zadeva je zanimiva, marsikje bolj uporabna kot klasična igralna palica, vendar se bo treba nanjo najprej privaditi. Cena čudežne palice skupaj s vmesnikom je 34,50 funta.





## Vmesniki

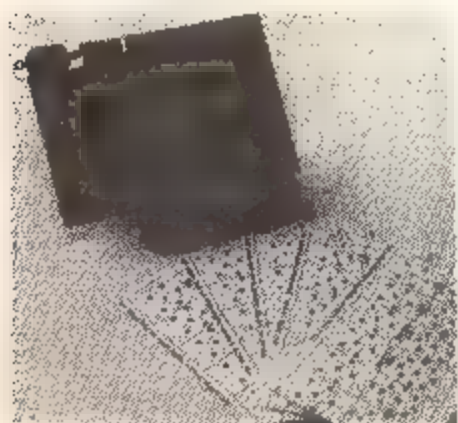
Igralno palico smo že izbrali. Potrebujemo še vmesnik. Odločiti se moramo glede na potrebe in denar, ki smo ga namenili za ta dodatek. Izbiramo lahko med vmesniki za samo en način priključitve ali pa za več načinov, ki so lahko naprej določeni ali pa jih bomo programirali sami.



Sinclairov vmesnik 2 ima vhod za dve igralni palici in je uporaben samo za Sinclairov način priključitve. Stane 19,95 funta. RAM turbo interface izdelujejo pri Fleet Electronics in ima dvoje vrat za igralno palico. Prva vrata so namenjena za Kempstonov, druga pa za Protekov standard (tipke 5, 6, 7, 8). Konstrukcija in razpored konektorjev sta boljša kot pri interfaceu. ■. Preudarna oblika in dva načina priključitve so prav gotovo vredni 3 funte, za kolikor je turbo vmesnik dražji od Sinclaira.

Novi vmesnik, ki ga izdeluje Protek, podpira tri načine priključitve (Sinclairov, Kempstonov in Protekov). Način priključitve izbiramo s stikalom. Pomanjkljivost vmesnika je, da nam zapre robni priključek za nadaljnje razširitev. Cena: 19,95 funta.

Kempston z vmesniki pokriva v glavnem programe za svoj standard. Izelčali ■ so tudi programabilni vmesnik. Izberemo lahko eno, dve ali celo tri igralne palice. Cene ■ gibljejo od 12,95 do 34 funtov.



Pomudimo se še malo pri programabilnih vmesnikih. Podjetje East London Robotics izdeluje najcenejši vmesnik na tržišču. Cena je samo 10 funtov, če ga kupite skupaj s trickstickom (cene same-



ga tricksticka žal ne vemo). Vmesnik je oblikovan tako, da je kar sedla poceni. Dobimo samo ploščico tiskanega vezja z elementi in konektorji. Ohišja ni, ker bi bilo očitno predrago. Programiramo ga z majhnimi kovinskimi zatiči, ki jih zataknejo v luknjice in tako povežemo matriko, da posamezno stikalo igralne palice simulira pritisk na tipko tipkovnice. Vmesnik stane 15 funtov. Drugi programabilni vmesnik, ki ga bomo predstavili, je comcon interface. Ploščo, ki je kopija tipkovnice brez tipk, priključimo na robni priključek. Na mestu posameznih tipk sta po dva kontakta. Vmesnik programiramo tako, da priključke za smeri in dve ločeni tipki za streljanje povežemo prek obstoječih žic s kontakti na mestih izbranih tipk na plošči. Cena vmesnika je 19,95 funta.

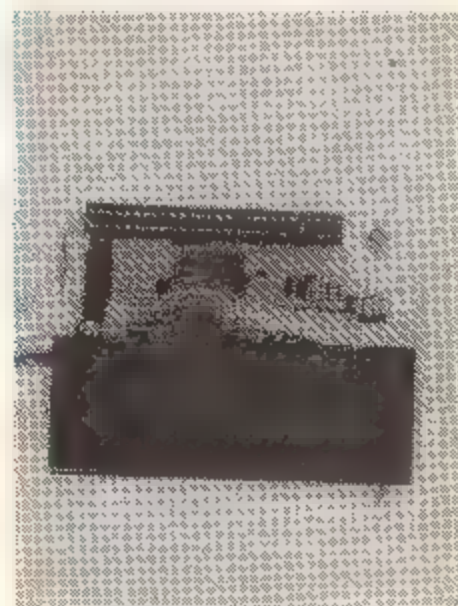
## Tudi doma migajo

Igralna palica ADS je plod snovanja domačih računalniških zanesenjakov. Po roki je oblikovana ravno toliko, kot so oblikovane smučarske palice. Rešitev je zani-

miva predvsem zaradi cene, saj bi bil strošek precej večji, če bi potrebovali novo orodje tudi za ročico. Na vrhu ročice je tipka, ki je običajno namenjena streljanju. Močna je in zelo dobro vpeta v podstavek. Podstavek ■ enostaven, izdelan ■ plastike in dovolj velik za stabilnost palice. Na njem sta še dve tipki, ■ bosta gotovo prišli prav pri pisanju lastnih programov. Za standardne priključke pa sta popolnoma neuporabni. Igralna palica ima nožice, ki se prisesajo na gladke površine, tako da ■ stabilnostjo res ne more biti problemov. Izdelava palice je solidna, vendar ne kotira višje od rokodelske produkcije.

Če je izdelava igralne palice dovolj solidna za široko porabo, tega nikakor ne moremo trditi ■ vmesnik, ki omogoča priključitev na ZX spectrum. Vmesnik je programabilen, ustrezen za vse mogoče načine priključitve. Oblika in ideja sta povzeti po vmesnikih AGF. Načine priključitve lahko izbiramo tako, da zamenjamo kartico ROM. Kartice bodo po besedah izdelovalcev dosegljive za vse najpogostejše načine priključitve.

Velika zamera gre mehanski izvedbi kartice. Na njej so popolnoma neprimerni kontakti. Kartica se vključuje v vmesnik brez vodila. Če ne želimo skriviti in



uničiti kontaktov, se moramo temu delu resnično posvetiti. Najprej pogledamo, ali so se kontakti ujeli na eni strani, potem pogledamo še na drugi. Če smo bili zelo spretni in pazljivi, lahko močno pritisnemo kartico navzdol. Fantje obljubljajo, da bodo to pomanjkljivost odpravili.



Druga zamera gre sistemu za avtomatsko streljanje, saj zaradi elektronike deluje, če to hočemo ali ne. Namen sicer ni slab. Streljamo lahko v rafalu, tako da tlačimo tipko. Kaj pa, če se igramo z igrico, kjer je število strelkov omejeno? Malo predolg pritisk na tipko — in že smo ob nekaj dragocenih nabojev. Nikakor ne bi bilo odveč, če bi bilo zraven stikalo, s katerim bi vključevali in izključevali avtomatsko streljanje.

Še beseda ■ ceni. Za igralno palico z vmesnikom za ZX spectrum bo treba v trgovini odšteti okoli 9000 dinarjev. Od te cene dobijo izdelovalci polovico, drugo pa se nabere pri davku, trgovinski marži in deležu »založnika« (ZOTKS).



## Prvih deset

# Mojega mikra

(3)	1. Full Throttle	Micromega	spectrum 48 K
(-)	2. Sherlock Holmes	Melbourne House	spectrum 48 K
(1)	3. Match Point	Psion	spectrum 48 K
(-)	4. Combat Lynx	Durell	spectrum 48 K
(4)	5. Jet Set Willy	Software Projects	spectrum 48 K
(5)	6. Soccer	Commodore	CBM 64
(7)	7. Football Cup	Artic	spectrum 48 K
(-)	8. Travel with Trashman	New Generation	spectrum 48 K
(-)	9. Avalon	Hewson Consultants	spectrum 48 K
(8)	10. Sabre Wulf	Ultimate	spectrum 48 K

## KONČNO NAGRADE!

Vzemite dopisnico in napišite nanjo približno tole: Glasujem za... (najljubšo igro). Ime, priimek in naslov. Glasovnico pošljite na naslov: Moj mikro, Titova 35, 61000 Ljubljana.

Med glasovalce bomo z žrebom razdelili pet nagrad.

**Prva nagrada:** Sharpov žepni kalkulator na sončne celice EL-240 (darilo Sharpovega zastopnika Mercator-Mednarodna trgovina, TOZD Contal, Titova 66, Ljubljana)

**2. nagrada:** kaseta z izvirno angleško pustolovsko igro

**3.-5. nagrada:** srbskohrvatska kaseta Radia Študent. Glasovnice bomo sprejemali do 15. januarja 1985.







Stripteasovski blackjack: če dobi igralec prvo partijo, dekle na zaslonu »sleče« pulover ali hlače, zmage v naslednjih partijah jo »ogullijo« še za preostala kosa perila...



## Razvoj računalniške pornografije

**1979:** *Visifax*, prvi »svinjski program« v zgodovini računalništva, delo neznanega avtorja ■ ameriške zahodne obale, z vsega 625 vrsticami in tudi grafično hudo preprost — trepetajoča črno-bela sličica penisa v erekciji, programirana ■ enim prvih risalnikov, ki je bil opremljen s svetlobnim peresom.

**1980:** *Animated Sex Cartoons*, ki so iz ZDA leto pozneje prišli na trge stare celine. Hackerji takrat še niso znali risati, pa so z risalniki kratkomašo kopirali erotične stripe iz petdesetih let. Pojavi se prva preprosta animacija: hitro se prepletajoči sličici, ■ ponazarjata posteljno telovadbo.

**1981:** *Animated Sex Cartoons II*, zdaj že v barvah in ■ izvirnimi slikami. Rodi se pravi »Porno Computer Art«, računalniška pornografska umetnost.

**1983:** *Show X*, prehod od statičnih slik z izpisanimi dialogi ■ računalniški različici filmske risanke. Mikroračunalnik, video rekorder, risalnik s svetlobnim

peresom so elementi formule.

**1984:** *Oral Fantasies*, osupljivo kontrastne slike, ki jih računalnikarji prenašajo iz pornografskih revij in jim ■ režisersko taktirko vdihnejo življenje. Napredek sta omogočila večja ločljivost video naprav in večja pomnilniška zmogljivost disket.

## Sex apple: programirana žgečkljivost

**D**iskete posebne vrste so preplavile vso Ameriko in opljusnile tudi bregove dobre stare Evrope. Združljive so z vsemi appli, nastajajo pa v zakotnih studijih San Francisca in San Diega, torej zunaj Silicij-ske doline. Najprej so jih prodajali v sex-shopih, potem pa se je po zaslugi oglasov, objavljenih v specializiranih revijah, recimo v reviji *Computer Graphics*, raz-

bohotila dobava po pošti. Razpečavajo jih tudi trgovski potniki, ki hodijo od hiše do hiše in trkajo na vrata. Produkcija se je tako razmahnila, da je ameriški trg že zasičen, čeprav stane disketa samo 30 do 40 dolarjev, malo za ameriškega advokata ali zdravnika, ki bi si rad s hišnim računalnikom privoščil nekaj žgečkljive zabave.

Softporn so računalniške igrice s primesjo blage pornografije oziroma popoprane erotike. Strip Poker, Strip Black Jack, Softporn so naslovi programov, ki jih razpečavajo tudi pariške hiše. Za francoske razmere so programi dragi, saj je treba za nje odšteti po 500 frankov. Zato jih v butikih ■ računalniško robo ne boste našli in jih morate naročiti po katalogu. Povprečen hacker se namreč raje odloči za

kako izvirno »wargame«: nič ni dražja, pač pa traja dlje.

Hardporna, prave računalniške pornografije, sploh ni naprodaj v francoskih trgovinah. Razpečavajo jo pirati, ki so se že prej ukvarjali s preprodajo iger in uporabnih programov.

Aldo je tak pirat, član ilegal-



nega omrežja Clean Crack Band, specialist za razbijanje kod, ime na črnem seznamu Apple. Golobrad, saj se je šele letos vpisal na biološko fakulteto. Nekaj metod svojega dela je zapuščal francoski »reviji za moške« Lul, po kateri smo povzeli to poročilo:

»Programi hardporna prihajajo iz ZDA, po pošti na naslov nekega prijatelja, ki stanuje v Bordeauxu. Skupaj jih piratizirava, nato pa si vsak zase napravi po dvajset kopij. On jih razpečava na jugu, jaz pa jih za sto do dvesto frankov prodam dvajsetim pariškim prijateljem. V enem tednu jih brez težav spravim v promet, kajti v Parizu nas je le pet grosističnih piratov.«

Aldovi klienti so odvetniki, zdravniki, računovodje, ljudje, ki imajo apple bodisi doma bodisi v službi. Ker Aldova disketa ni več zavarovana, jo kupci prej ali slej presnamejo in kopije prodajo znancem, za isto ceno ali še dražje. In tako dalje... V enem tednu je piratizirani hardporn v Marseillu, Lyonu, Lillu — po vsej Franciji razplečajo po osem tisoč kopij.

Druga žarišča piratskih disket: mikroračunalniški klubi. Z izmenjavo med ljubitelji se število kopij poveča na deset tisoč. To je sicer malo v primerjavi s 150 tisoč appli, kolikor jih je priključenih v Franciji. Toda Aldo trdi, da ima 70 odstotkov lastnikov tega računalnika vsaj po eno pornografsko disketo.

Neki pariški notar, ki je priznal, da je od Alda kupil Bedtime Stories, dodaja, da so ga »zgodbe za lahko noč« razočarale. Pravi, da se bolj splača odšteti franke za pravo pornografsko revijo. Bruno, še eden od Aldovih klientov, je tič drugačne vrste. Pornografske diskete kupuje iz zbirateljske strasti, medtem ko ga »softporn« privlači zato, ker je hkrati zagret hacker. Vendar ne samo zaradi Melise, junakinje igre Strip Poker, »z daleč najlepšim parom joškov v računalništvu«, kot pravi Bruno. Pač pa zato, ker ga zabava, ko se trudi, da bi obšel program in slekel dekle v hipu, brez »zafkavanja« z igralnimi kartami.

Francoski računalnikarji pripravljajo tudi prve izvirne programe hardporna, prirejene za macintosh. Iz Avstralije so že prišle prve diskete. Da ne govorimo o Japonski. Sex-Computer Culture se je rodila!



## Naredi si sam ali kako postanem umetnik

Če imate na voljo dovolj hardwara, vam ne bo težko postati mojster računalniške pornografije.

1. Potrebujete: mikro-računalnik katerekoli znamke, video kamero, usmerjeno v osvetljeno risalno desko, grafični risalnik, povezan z računalnikom.

2.-3. Motiv, ki ga nameravate programirati, snemajte z video kamero, povezano z računalnikom. Na zaslonu se pokaže slika. Izberite preproste prizore, ker zaradi ločljivosti ne boste mogli posneti poltonov. Izogibajte se diak in prevelikih planov.

4. Rezultat vidimo na zaslonu računalnika. Računalniška grafika je zelo kontrastna, nikjer ni sivine.

5.-6. Zdaj pa k pravemu delu: vključite grafični risalnik in začnite barvati s svetlobnim peresom. Izogibajte se ostrim barvam!

7. Prepustite se domišljiji, spremenite mlado nudistko v domačinko s Tahitija, v črno ali blondinko. Tetovirajte jo, narišite palme. Postali ste pravi »Porno Computer Artist«.

8. Ko je slika narisana, pritisnite na tipko »enter« in jo tako shranite na prazno disketo. Dodajte še kakih deset drugih slik, razvijte lep scenarij, nato pa organizirajte žurko — uspeh vam bo zagotovljen.



## TRI NOVOLETNE

Nekaj prav lepih nalog je 25. Novem letu mogoče zastaviti. Npr. kako drage računalnike bi mogoče uvažati čez eno leto. Ali pa, koliko bomo takrat plačevali za bencin. Toda ker vam nočemo zagreniti vstopa v 1985, vam zastavljamo tri lažje uganke, s katerimi si lahko krajšate najdaljšo noč.

### Snežene kepe



Moj računalnik že krepko pogreša snežnih padavin. Mraz mu ni namreč nikoli povzročal posebnih težav, če je le bila v bližini vtičnica za elektriko, v katero ☐ je vključil in se pogrel. Letos oba že krepko pogrešava zimske radosti. Jaz zato, da bi čim prej zapustil nezdravo ždenje za računalnikom in si privoščil kakšen vikend ☐ snegu, alinček pa zato, ker izredno rad meče snežene kepe. Povem vam, stroji so ☐ boljše kot ljudje. Ko ☐ petnajstega decembra še ni bilo snega, se je naveličal čakati. Snežene kepe je začel metati kar znotraj svojega RAM in od takrat se bistveno manj greje. Meni je predlagal, naj poskušam smučati s programom "SKIING", a priznati moram, da sem že po par "pojahanjih" vratcih odstopil. Zimsko veselje mojega računalnika pa se nadaljuje. Njegove kepe letijo ☐ zakonu:

$$h = 5000 \cdot (1 - \exp(-t/20)) - 200 \cdot t$$

☐ pravimi kepami rad razbije kakšno šipo, s tistimi v RAM pa je to težje, zato je poiskal novo žrtev, mene. Zahteval je, naj mu izračunam, po kolikšnem času kepe padajo na tla. Nekaj časa sem obračal zgornjo enačbo, a mi ni šlo od rok. Potem sem poskušal, a ker je zahteval natančnost rezultata na šest mest, sem odnehal.

Po kolikšnem času torej pade kepa na tla?

Morda bo zapadel sneg in boste lahko tudi vi poskušali.

### Menavadno obeski

Naslednjo nalogo se je reč spomnila, ko sem izrezoval obeske za novoletno jelko. Izrezal sem namreč nekaj pravokotnih trikotnikov, ☐ katetama dolgima tri in štiri centimetre. Računalnik je izračunal, da je tudi hipotenuza dolga celo število centimetrov, namreč pet. Menda je to čisto brez računalnika vedel že mojster Pitagora. Računalnik pa ne bi bil

računalnik, če ne bi poskušal biti boljši. Vzel je kos žice in glej ga zlomka, po nekaj minutah je naredil čuden obesek in zapisal:

Vsota kubov nad katetami je enaka kubu nad hipotenuzo.

☐ žico je nato prilepil štiri kocke, in ko sem tri nad katetami potopil v vodo, sem opazil, da so skupaj natanko tako velike, kot kocka nad najdaljšo stranico. Zanimajo nas torej štiri števila a, b, c in d, da bo:

$$a^3 + b^3 + c^3 = d^3$$

Ali lahko najdete tudi več kot eno četvorko?

### PRALETA



Tretjo nalogo računalnik rešuje, kadar v novoletni noči ostane sam. Ugotavlja namreč, ali je leto, ki prihaja, praštevilo ali ni. Za 1985 bo gotovo ugotovil, da ni, zato si bo našel drugo zaposlitev:

Največ koliko let je dosedaj minilo med dvema "pra-letoma" in kdaj?

Odgovore na vsa tri vprašanja pošljite do 15.2.1984 ☐ naslov:

Uredništvo revije Moj mikro,  
p.p. 150-III,  
61001 Ljubljana,  
s pripisom "Tri novoletne".

Med prispelimi rešitvami bomo izžrebali 10 nagrad po 500 MD in dve kaseti s programi. K rešitvi obvezno pripišite, kaj ste računalniku kupili za Novo leto.







## DOMAČA GRAFIČNA OPREMA. SNOVANJE, PREDSTAVITEV IN IZRISOVANJE ČRNOBELIH SLIK

V Odseku za računalništvo in informatiko Instituta J. Stefan v Ljubljani ob podpori Raziskovalne skupnosti Slovenije razvijamo, implementiramo in prototipno izdelujemo grafično aparaturno in programsko opremo za programiranje, predstavitev in izrisovanje črno-belih slik na družini računalnikov Iskra-Delta ter DEC pod operacijskimi sistemi RT-11, RSX-11, VMS ter njihovimi domačimi izvedbami. Na sedanji stopnji razvoja lahko ponudimo končnim uporabnikom ter računalniškim proizvajalcem paket grafične aparature in programske opreme, obsega:

- standardni grafični programski paket GKS za računalnike pod operacijskim sistemom VMS;
- grafični procesor kot dodatek za videoterminal KOPA 1000 oz. DEC VT-100;
- grafični dodatek za risanje na matričnem pisalniku DEC LA-120;
- grafični vmesnik za risanje na matričnem pisalniku FACIT 4640;



V bližnji prihodnosti pa bo dokončan razvoj naslednje grafične opreme:

- digitalizacijska tablica;
- grafični procesor za videoterminal Gorenje;
- programska knjižnica programiranja grafike na miniračunalnikih tipa DEC PDP-11 in LSI-11 in podobnih računalnikih Iskra-Delta ter na podobnem računalniku IJS PMP-11;

## IJSCKS-VAX STANDARDNI GRAFIČNI PROGRAMSKI PAKET NA RAČUNALNIKIH TIPA VAX-11

V Odseku za računalništvo in informatiko Instituta J. Stefan smo razvili in implementirali za računalnik Iskra-Delta 4850 (oz. računalnike tipa DIGITAL VAX-11) standardni programski paket GKS (Graphics Kernel System), ISO. Sedanja verzija paketa GKS podpira barvni videoterminal Chromatics CG-7900, barvni potezni risalnik BBC Goertz Servagor 281, matrični pisalnik DEC LA-120, matrični pisalnik FACIT 4640 z vmesnikom IJS GSI-F 42 ter videoterminal DEC VT-100 oziroma Kopa 1000 = grafičnim procesorjem ali semigrafičnim dodatkom.

GKS predstavlja mednarodno standardiziran skupni grafični jezik. Grafiko opisuje splošno in na ta način omogoča prenosljivost aplikacije in programerjev. GKS podpira koncept delovne postaje in vsebuje prikazno površino grafične vhodne enote kot na primer grafična tablica odnosno svetlobno pero, tastaturo, itd.

GKS omogoča tri nivoje koordinatnih sistemov: svetovne, normalizirane in individualne koordinate delovne postaje. Osnovni grafični gradniki so črte (polyline), znaki (polymarker), text, ploskev (fill area), množica točk (pixel array) ter posplošeni gradnik (generalized drawing primitive). Dosedanja implementacija GKS na Institutu J. Stefan podpira poleg funkcij GKS do nivoja O. b tudi operacije nad bitnimi ravninami v rastrskih izhodnih enotah.



# VSAJ 5 LASTNOSTI PRIČA O KAKOVOSTI ISKRINIH BARVNIH TELEVIZORJEV.



**1** izboljšana slika  
Vgradili smo super precizno IN LINE PIL S4 slikovno cev z visokonapetostnim fokusom in s tem izboljšali ostrino, konvergenco in barve. Zaradi izboljšane fosfatne plasti je slika barvno bogatejša – paleta barvnih odtenkov širša, barve pa intenzivnejše. Slika na našem barvnem televizorju je postala bolj resnična.

**2** 40 do 50% manjša poraba električne energije  
Z novo slikovno cevjo in visoko stopnjo integracije elektronskega vezja smo dosegli bistveno manjšo porabo električne energije.

**3** večja zanesljivost delovanja  
Z manjšo porabo električne energije se je zmanjšala notranja temperatura televizorja na 35°C in podaljšala življenjska doba. Visoka notranja temperatura, 80° do 85°C, je bila pri starejših tipih televizorjev eden od vzrokov pogostih okvar.

**4** boljši sprejem  
Zaradi večje občutljivosti sprejemnika je sprejem dober tudi pri slabših signalih.

**5** popolno daljinsko krmljenje  
z majhnim infra rdečim oddajnikom lahko televizor vklopite, izbirate programe, nastavljate barve, kontrast, svetlost slike, jakost zvoka ipd. Televizor ima 32 programov, ki jih na elektronski tastaturi lahko predhodno nastavite in shranite v spomin.



**Iskra**